L'Age des Ténèbres

VAMPIRE

Kingdom of Norway

Kingdom of Scotland

EDINBURGH

DUBLIN

Ireland

Kingdom of England

NORWICH

LONDON

Kingdom of Denmark

Teutonic Knights

MAGDEBURG

COLOGNE

PARIS

Holy Roman Empire

NUREMBURG

SALZBURG

Kingdom of Navarre

Aquitaine (England)

Kingdom of France

TOULOUSE

VENICE

GENOA

Kingdom of Portugal

Kingdom of CASTILE

MARSEILLES

PISA

LISBON

TOLEDO

Kingdom of Aragon

Al Andalüs

VALENCIA

CORDOBA

GRANADA

Kingdom of Sicily

MUWAHID CALIPHATE

Letts

of Sweden

Republic of Novgorod

Denmark

Letts

Knights of the Sword

Lithuanians

Prussians

Great Principalities of Vladimir

Volga Bulgars

Principality of Smolensk

Principality of Polotsk

Principality of Chernigov

Principality of Kiev

Province of Volhynia

Polish Principalities

KRAKOW

VIENNA

Kingdom of HUNGARIA

BUDA-PEST

CUMANS

ALANS

Kingdom of Georgia

Empire of Trebizond

Bulgarian Empire

Kingdom of Serbia

Despotate of Thessalonica

THESSALONICA

CONSTANTINOPLE

Empire

Seljuk Sultanate of Iconium

Seljuk Turks

Kingdom of Nicaea

Kingdom of Armenia

ANTIOCH

Empire of Luristan

VEN.

VEN.

Crete

Kingdom of Cyprus

TYRE

Abbasid Caliphate

Province of Antioch-Tripoli

ACRE

Kingdom of Acre

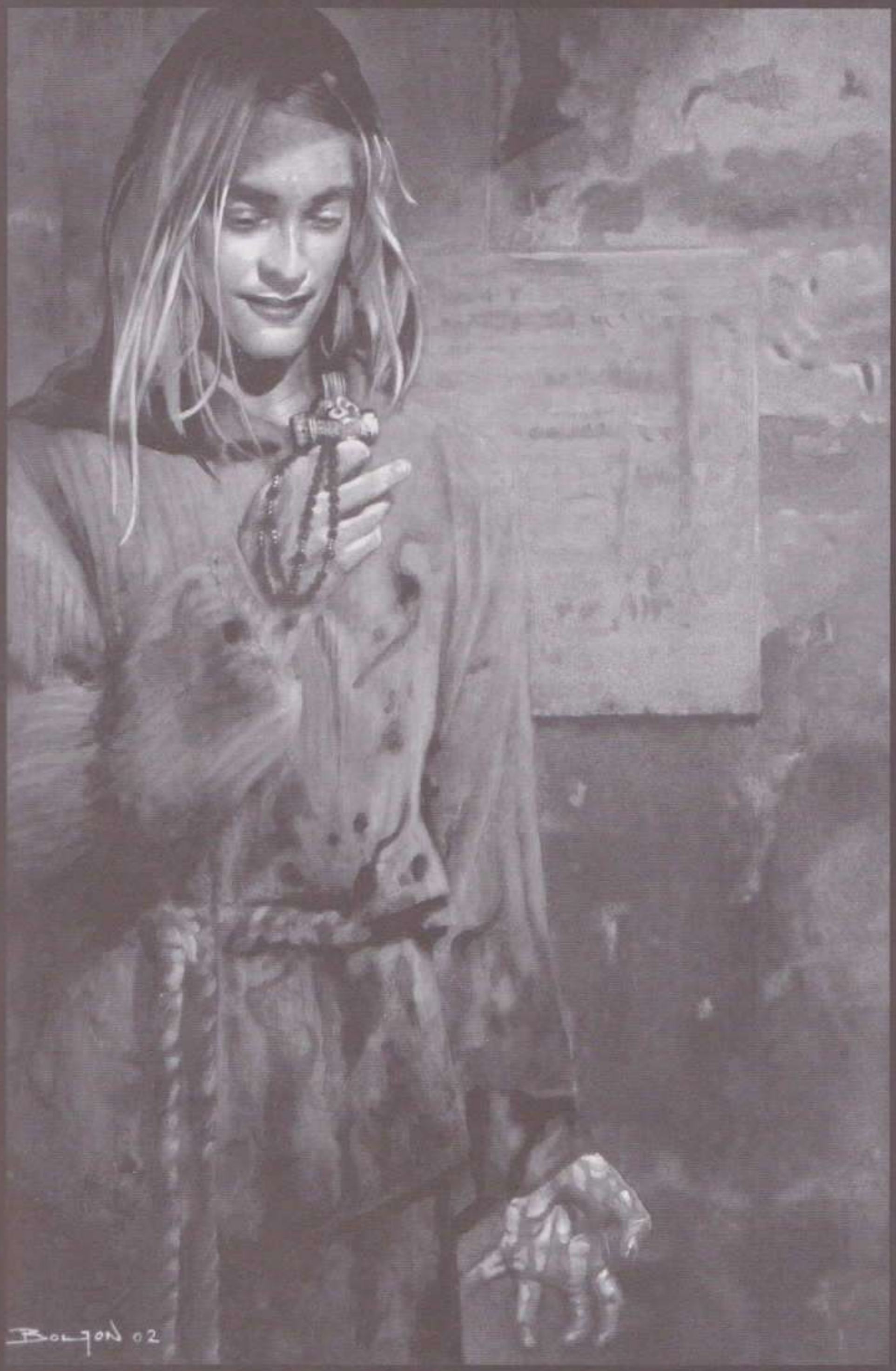
JERUSALEM

ALEXANDRIA

CAIRO

AYYABID SULTANATE

HOTZ


BOUYON 02

Un sacrement de Caïn

Vous qui êtes rassemblés cette nuit pour entendre mon sermon et partager ce sacrement, vous qui êtes venus de domaines et autres champs de bataille éloignés, ne me considérez pas comme votre sauveur. Comme vous, je ne suis qu'un Damné.

Mais même les Damnés peuvent prier pour leur salut. J'arpente la Voie des Cieux en quête de ce salut et chaque nuit passée sur cette Voie constitue un acte de repentir. Le repentir n'est-il pas le propre des Damnés ? Sans avoir plongé au plus profond du péché, qu'y a-t-il donc à expier ?

Nous, qui marchons dans la nuit et nous nourrissons des vivants, comprenons le péché comme nul autre, car il gronde au plus profond de nous. Nous nommons Bête ce grondement du péché et c'est elle qui nous pousse au meurtre, à la conquête et à la guerre. Nombre d'entre vous ont vu les guerres que livrent les nôtres, ont vu des princes non-vivants s'affronter au nom de leur clan, de leur foi ou de leur monarque. Telle est l'œuvre de la Bête.

Et la Bête est là également, dans ce calice sacré. Dedans se trouve le sang pris dans les hommes et les femmes vivants qui ont tellement contrarié Dieu qu'Il les a placés sur la route d'un monstre comme moi. Et dedans, j'ajoute une goutte de mon propre sang maudit. Ainsi, dans ce calice se trouve le péché des hommes vivants et des Damnés non-vivants.

Je suis le père Anatole et je vous prie de vous avancer et de boire à ce calice, car il contient tout ce qui nous a damnés et tout ce qui peut nous sauver. Cela m'a été révélé par un ange et à mon tour je vous le dis.

Buvez et je vous parlerai de mes visions.

La première visitation de l'ange s'est produite peu après ma damnation. Comme nous tous, j'ai autrefois été vivant, descendant de Seth, respirant l'air riche et jouissant du soleil. Puis, voilà environ quarante ans, un monstre a décidé de faire de moi ce que je suis. Instrument inconscient des grandes machinations divines, il a drainé ma force de vie et m'a fait boire un peu de son sang. De cette goutte de vitæ impure, j'ai acquis un héritage de douleur, de péché, de pouvoir et de vision.

Douleur lorsque mon cœur vivant a cessé de battre, que mes organes se sont rétrécis et que mes humeurs ont jailli en spasmes rauques. Péché car l'envie de sang est venue après cette première gorgée, me poussant à assassiner des innocents comme des coupables. Pouvoir, car je tire une puissance démoniaque de ce même sang, aiguisant encore ma faim.

La vision n'est venue que la douzième nuit, lorsque j'ai osé demander à Dieu le Très-Haut pourquoi il m'avait rendu ainsi. Alors, l'ange est venu et a parlé ainsi :

une époque avant même le commencement du temps,
Vivaient deux frères,
Qui jouissaient de la lumière d'un soleil éternel
L'un était fermier, l'autre éleveur.
Tous deux connaissaient **Dieu** et **Dieu** les regardait et les connaissait,
Et savait ce qui allait se produire. Ces deux hommes s'appelaient
Caïn et **Abel**, nés **d'Adam** et **Ève**.
Dieu demanda un sacrifice,
Et **Caïn** donna le sang de son frère à **Dieu**.
Il laissa le sang de son frère nourrir la terre,
Et rejoindre son créateur dans les cieux, alors que **Caïn** travaillait.
Maintenant seul, comme **Dieu**, le sang de son frère sur les mains,
Notre **Père Sombre** pensait avoir compris **Dieu**.
Mais **Dieu** était mécontent : la mort était sa providence, son don,
Que **Caïn** ne pouvait pas s'approprier et les ténèbres tombèrent sur **Caïn**.

Personne ne peut comprendre Dieu. Tel a été le péché de Caïn, notre ancêtre et c'est le nôtre également. D'Adam et Ève, nous héritons le péché originel, mais de Caïn nous héritons notre Malédiction. Telle était la leçon de l'ange lorsqu'il est venu lors de ma dix-septième nuit. Il a parlé ainsi :

Il y avait les Ténèbres,
Dieu parla ainsi :
"Caïn, toi qui a pris mon don, sois maudit par lui.
Que son étreinte te soit interdite, tant que le soleil brûlera à ma gloire.
Tu es banni.
Banni de toute éternité de ma lumière,
De la race d'Adam et Ève
Et condamné au sang, à l'orgueil et aux ténèbres.
Maintenant pars, pars arpenter les terres désolées et sache
Qu'une marque existe sur toi
Et toutes mes créatures la connaissent.
Elles t'éviteront, te craindront et ne te donneront jamais
La paix que tu désires.
Maintenant pars, au loin, dans les terres vides – Nod."

Comme Caïn, notre Père Sombre, j'ai aussi erré dans la lande déserte qu'est la nuit. J'ai appris que les rayons du soleil brûlaient ma peau froide et j'ai pris peur. Mais j'avais vu l'ange de Dieu à deux reprises dans mon existence damnée (je n'appellerai jamais cela la vie, car celle-ci est derrière moi, maintenant) et je combats le désespoir par la prière.

Arpentant les routes de pèlerinages désertées à la tombée de la nuit, traversant des villes et des marchés abandonnés par les vivants qui avaient rejoint leur couche, je cherchais une route à suivre dans l'éternité qui m'attendait.

Venez boire à nouveau et entendez d'autres révélations. Car, dans la seconde année de mes voyages, l'ange est revenu. Il a parlé ainsi :

Alors le soleil se coucha
Sur **Caïn** et son ombre le quitta
Pour l'accueillir et la **Nuit éternelle** suivit.
Trois anges vinrent à **Caïn** et trois fois,
Caïn les repoussa.
Et trois fois, ils répétèrent la Malédiction de **Dieu**.
Caïn marcha seul jusqu'à arriver
À une hutte, dedans attendait **Lilith**,
Comme lui, elle était bannie.
Cependant, elle drapait les ombres autour d'elle comme un châle
Et apprit à **Caïn** à faire de même,
Sachant que cela déplairait à **Dieu**, l'emplissant de jalousie.
Durant trois brèves nuits, **Caïn** ne connut ni faim ni douleur.
Il était entier, mais maudit et **Lilith** le savait.
Puis ils se séparèrent, promettant de revenir
En une nuit distante pour redresser les torts
Que **Dieu** leur avait causés.

Comme l'ange l'avait prophétisé, j'ai également trouvé ma dame noire et trouvé du réconfort à ses côtés. Elle portait également les ombres comme une robe de soie fine et maniait la faim de sang comme une dague. Avec elle, j'ai appris que la Malédiction pouvait également être une bénédiction. À mes côtés, elle a réappris à prier. Elle m'a libéré de la peur, mais contrairement à Cain, notre Père Sombre, je n'abandonnerai pas Dieu pour elle.

Nous nous sommes séparés après des années de voyage et je suis resté seul une fois de plus. Puis l'ange est revenu et a parlé ainsi :

rrivant dans une vallée,
Caïn découvrit une ville
Où vivaient les enfants de son second frère Seth.
De loin, il observa –
Captivé par leurs courtes vies brutales, emplies de douleur
Mais aussi d'amour et de lumière.
Caïn décida que le temps était venu d'arrêter son errance.
Dans cette vallée, il bâtit la mythique **Enoch** – la Première Cité.
Là **Caïn** ne cachait pas sa marque, régnait comme un monarque puissant,
Et connaissait le bonheur. Mais rapidement, le malheur revint
Car il était réellement et terriblement seul dans la ville de Seth.
Il se languissait de **Lilith**, mais n'avait aucune nouvelle d'elle.
De désespoir et d'attente, il commit le second péché, condamnant à jamais les siens aux ténèbres.
Trois furent choisis par **Caïn** et les trois devinrent ses Descendants,
Et la Deuxième Génération était née.
Avec le temps, les **Trois** ont engendré ceux de la Troisième génération. Et ainsi de suite.
Mais **Caïn** savait ce qu'il avait fait et, dans sa tête, **Lilith** criait.
Et **Caïn** dit : "Cela suffit, plus jamais".
Mais il était trop tard, la Première Cité fourmillait de sa race, les cieux s'ouvrirent
Et la pluie tomba. **Dieu** édicta son deuxième jugement,
Et **Caïn** partit une fois de plus dans les Terres désolées,
Laissant sa ville et ses Infants se noyer.

Avec cette quatrième révélation, vint ma première compréhension du plan de Dieu. Caïn, notre Père Sombre, avait péché à nouveau en créant la lignée des Damnés affamés de sang dont je faisais maintenant partie. Comme cela avait toujours été le cas pour lui, il avait réagi à son péché en s'en détournant, laissant sa propre descendance à son funeste destin.

Je ne ferais pas de même. Tout comme j'avais aidé ma sombre dame, je mènerai les autres à voir le rôle de Dieu dans leur existence maudite. Ma Voie était claire et je m'y suis engagé avec ardeur, cherchant ceux qui l'avaient découverte avant moi et prenant, en ma treizième année de malédiction, l'habit d'un prêtre pour les nôtres.

En soutane, j'avais belle apparence dans les cours et églises des Caïnites. Je donnais les sacrements et faisais partager mes visions, comme je le fais avec vous. Mais l'ange n'en avait pas fini pour autant avec moi. Il est revenu, et a parlé ainsi :

Ils ne furent que treize à survivre.
Au Grand Déluge, prenant le nom d'Antédiluviens.
De **Caïn** et des **Trois**, aucune nouvelle,
Leurs traces effacées
Par les eaux qui recouvrirent la Terre.
Avec le temps, une Seconde Cité naquit et la race de **Caïn** prospéra.
Cette fois, comme cela fut le cas depuis, **Dieu** ne détruisit pas la Seconde Cité.
Ce sont les enfants de **Caïn**, prophètes de leur propre destruction,
Qui ont provoqué l'effondrement de la Seconde Cité
Et les **Treize** clans connurent l'exil.
Au cours de leur voyage, les **Treize** rencontrèrent
Les Enfants de Seth, qui construisaient des empires dans le monde
Plus majestueux et puissants qu'Enoch ou la Seconde Cité.
Là, dans des villes d'or, les Enfants de **Caïn** se rassemblèrent
En grand nombre, ignorant **Caïn** et **Dieu**
Et s'érigeant en rois, reines et dieux, les **Treize**
Luttèrent et complotèrent les uns contre les autres,
Se méfiant de tous et emplissant la nuit de larmes et de sang.
Hors de vue, **Caïn** pleura car la **Guerre des Âges**,
La malédiction typique de sa race, venait de commencer.

Avec la cinquième révélation, mon ministère a changé. Alors qu'autrefois je mettais les nôtres en garde de ne pas répéter les péchés de Caïn, le Père Sombre qui nous avait engendrés, maintenant, je les exhortais à témoigner de la sagesse de Cain, l'Errant qui avait trouvé un peu de sagesse auprès de Lilith après son exil. C'était en s'installant dans la Première Cité qu'il avait péché à nouveau. Après le Déluge, il reprit son errance et vit avec des yeux neufs ses propres péchés répétés par sa descendance.

Et dans cette révélation, Cain est devenu un pénitent itinérant et m'a montré la Voie.

Buvez une dernière fois, mes frères et sœurs, et cherchez votre propre forme de repentance. Car ceux qui refusent d'expier les péchés, anciens et récents, qui coulent dans leurs vèmes froides doivent rencontrer Caïn à nouveau, comme le Noir Tyran. Car l'ange est venu me voir encore et m'a livré cette dernière révélation :

Alors Caïn vit cela,
Et se fâcha.
Fâché contre sa race de le damner de leurs péchés.
Et ainsi il parla : "Vous êtes tous maudits, comme je le fus par Dieu.
J'ai vu le futur, écrit dans le sang, lorsque les nuits s'achèveront
Et que le **Jugement** viendra.
Pas le Jugement de **Dieu**, mais le mien et avec lui mon absolution.
Les signes seront clairs, le monde connaîtra la **Géhenne**,
Ceux qui en seront dignes seront épargnés, les autres seront consommés par la faim des anciens,
De mes premiers Damnés dont je connais le nom.
Vous reconnaîtrez cette époque, parce que les mortels
Brûleront vos villes d'or et enterreront vos rêves
Dans les cendres et la terre. L'époque où les Enfants de Seth
Exigeront que leur monde jette la lumière sur
Les ténèbres et le **Sang** faiblira, donnant naissance
À des descendants, impurs dans la damnation
Et ressemblant à ceux de Seth.
Sachez que ces signes indiqueront la **Fin**.

Ces paroles sacrées de l'ange nous montrent la vérité. La puissante Constantinople, la Ville d'Or a brûlé et les Enfants de Seth s'élèvent contre les monstres qui règnent sur la nuit. Regardez autour de vous et voyez que les nôtres savent tous que l'heure est venue. Nos princes et chevaliers se lancent dans la bataille comme jamais auparavant, parce qu'ils savent que la bataille finale approche. Les intrigants des cours tissent des complots plus complexes et meurtriers que jamais auparavant. À chaque instant approche le tyrannique jugement dernier de Cain et nous luttons tous pour nous révéler dignes de son regard.

Demandez-vous, mes frères et sœurs, si vous l'êtes.

L'Âge des Ténèbres
VAMPIRE

Un jeu où l'on conte une histoire d'horreur épique

Vampire a été créé par Mark Rein•Hagen

© 2002 White Wolf Publishing Inc. Tous droits réservés. Toute reproduction sans permission écrite de l'éditeur est expressément interdite, sauf dans un but de présentation et dans le cas des feuilles de personnage vierges qui peuvent être reproduites pour un usage personnel uniquement. White Wolf, Vampire : la Mascarade, Vampire : l'Âge des Ténèbres, Vampires d'Orient, Monde des Ténèbres, Loup-Garou : L'Apocalypse, Mage : l'Ascension, Exterminateur : le Jugement, L'Âge des Ténèbres : Vampire, Werewolf : the Wild West, Mage : the Sorcerers Crusade, Wraith : the Oblivion, Wraith : the Great War, Changeling : the Dreaming, Aberrant, Trinity sont tous des marques déposées par White Wolf Publishing Inc. Tous les noms, titres, personnages et textes ci-inclus sont des marques déposées de White Wolf Publishing Inc. — à moins qu'il n'en soit précisé autrement.

Les mentions ou références à une quelconque compagnie ou à un quelconque produit dans ces pages ne sont pas une atteinte aux marques déposées concernées.

Achevé d'imprimer en mars 2003 par l'imprimerie Fabrègue à Saint-Yrieix-La-Perche (87500).
Édité par HEXAGONAL — 94-96, rue Faidherbe — 93700 Drancy.
Dépôt légal : mars 2003.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 14

Chapitre Un : L'Age des Ténèbres 20

UN MONDE DANS LA PÉNOMBRE 22
LES DAMNÉS 24
La Trinité de Caïn 24
Le Père Sombre 24
L'Errant 24
Le Noir Tyran 24
Le Livre de Nod 25
MOURIR D'UNE MORT ÉTERNELLE 25
Destruction et Torpeur 26
La Malédiction de Caïn 26
La Bête 27
LA PRIMAUTÉ DU SANG 28
Les liens du sang : la génération 28
Caïn 28
La seconde génération 28
La troisième génération 29
Les quatrième et cinquième générations 29
Les sixième et septième générations 29
Les huitième et neuvième générations 29
Les dixième et onzième générations 29
La douzième génération et au-delà 29
Les dons de Lilith : les Disciplines 29
L'Étreinte 30
Les premières nuits 32
La malédiction du cœur mort 33
LA SOCIÉTÉ DE LA NUIT 34
Les liens du sang 35
Les clans nobles 35
Les bas clans 36
La hiérarchie des Damnés 38
LE PRINCE 39
Le domaine 40
Les agents du prince 40
Les droits et responsabilités 40
Les Traditions 41
La première Tradition : L'Alliance 41
La deuxième Tradition : Le Domaine 41
La troisième Tradition : La Progéniture 42
La quatrième Tradition : La Responsabilité 42
La cinquième Tradition : La Destruction 42
La sixième Tradition : Le Silence du sang 43
La Lextalionis 43
La chasse au sang 43
Le marquage 43
L'exil 44
Les épreuves 44
LA NOBLESSE NOCTURNE 45
La Lextalionis féodale 45
Les monarques 45
Les seigneurs et les dames 45
Les princes 46
Les barons et baronnes 46
Les chevaliers 46
Les bas clans 46
La féodalité 46
Les voies 47
Les prêtres livides 47
Les sectes 48
Les Inconnus 48
L'Ordre des Cendres Amères 48
Les Infâmes 49
Les Prométhéens 49
L'Hérésie Caïnite 49
LA GUERRE DES PRINCES 54
Les origines 54
Les champs de bataille et les intrigues 55
Les cours et fiefs importants 57
LE LEXIQUE DES DAMNÉS 60

Chapitre Deux : Les clans de Caïn 62

LES CLANS NOBLES 64
Les Brujahs, Les Cappadociens, Les Lasombras, Les Toréadors, Les Tzimisces, Les Ventrues
LES BAS CLANS 78
Les Assamites, Les Disciples de Seth, Les Gangrels, Les Malkaviens, Les Nosferatus, Les Ravnos, Les Tremeres

Chapitre Trois : Les voies 94

LA NATURE DES VOIES 96
L'ordre des voies 97
Suivre une Voie 97
Des voies divisées 99
Les rites des voies 99
La Voie de la Bête 102
La Voie des Cieux 104
La Voie de l'Humanité 106
La Voie du Péché 108
La Voie des Rois 110

Chapitre Quatre : Les règles du jeu 112

Le temps 115
Les actions 115
Les tests de dés 115
Les niveaux 116
Les difficultés 116
L'échec 116
La règle du un 117
Les échecs critiques 117
Les succès automatiques 117
Faire un nouvel essai 117
Les complications 118
Les actions multiples 118
Les actions étendues 119
Les actions en opposition 120
Le travail en équipe 120
ESSAYEZ DONC 120
LE LEXIQUE DES TERMES DE JEU 121

Chapitre Cinq : Le personnage et les traits 122

L'ESSENTIEL DE LA VIE ET DE LA NON-VIE 126
Je suis, nous sommes : coterie et domaine 127
Pensez médiéval 128
RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE 130
CINQ ÉTAPES VERS LES TÉNÈBRES 129
Les suppositions de base 129
La première étape : le concept du personnage 132
La deuxième étape : le choix des Attributs 133
La troisième étape : le choix des Capacités 133
La quatrième étape : le choix des avantages 134
La cinquième étape : les dernières touches 135
VISION DU CRÉPUSCULE : DES POINTS DE DÉPART 137
Le criminel en fuite, Le croisé, La dame de la nuit, Le diable mort-vivant, L'éminence grise, Le fossoyeur, L'hérétique, Le mage, Le moine matérialiste, Le moine vertueux, Le pénitent
UN EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE 139
LA NATURE ET L'ATTITUDE 140
Autocrate, Barbare, Bouffon, Défenseur, Juge, Passionné, Pédagogue, Pénitent, Protecteur, Rebelle, Séducteur, Survivant
LES ATTRIBUTS 143
Physique : Force, Dextérité, Vigueur 143
Social : Charisme, Manipulation, Apparence 143
Mental : Perception, Intelligence, Astuce 144
LES CAPACITÉS 145
Les Talents 145
Athlétisme, Bagarre, Commandement, Empathie, Esquive, Expression, Intimidation, Passe-passe, Subterfuge, Vigilance
Les Compétences 148
Animaux, Artisanats, Commerce, Équitation, Étiquette, Furtivité, Mêlée, Représentation, Survie, Tir à l'arc
Les Connaissances 152
Droit, Érudition, Investigation, Linguistique, Médecine, Occulte, Politique, Sagesse populaire, Sénéchal, Théologie
LES HISTORIQUES 155
Alliés, Contacts, Domaine, Génération, Influence, Mentor, Ressources, Serviteurs, Statut, Troupeau
Regrouper les historiques 160
LES VERTUS 161
Les réponses à la société 161
Les réponses à l'identité 162
Les réponses aux menaces 162
Les traits variables 162
La Voie 163
La Volonté 163
La réserve de sang 165
La santé 167
L'EXPÉRIENCE 168
Les points d'expérience 168
Les points de maturation 169

Chapitre Six : Les Disciplines 170

LES AVANTAGES DE LA MALÉDICTION 172
Les secrets du clan (règle optionnelle) 173
La sorcellerie du sang 173
ALIÉNATION 174
Passion de l'incube, Âme hantée, Yeux du chaos, Faire taire l'esprit sain, Aliénation hurlante, Baiser de la lune
ANIMALISME 176
Parole de fauve, Appel de Noé, Intimidation de la Bête, Chevauchée de l'esprit sauvage, Extraire la Bête, Dompter le troupeau
AUSPEX 180
Intensification des sens, Perception de l'âme, Contact de l'esprit, Vol de secrets, Périple de l'anima, Perception extrasensorielle
CÉLÉRITÉ 184
CHIMÉRIE 186
Ignis fatuus, Fantasmagorie, Apparition, Permanence, Réalité monstrueuse, Horreur collective
DOMINATION 188
Observation d'un ordre, Murmure de la fausse volonté, Mémoire du fêtard, Attrait des subtils murmures, Réceptacle, Fidélité
ENDURANCE 192
MÉTAMORPHOSE 192
Témoin des ténèbres, Serres de la Bête, Fusion avec la terre, Forme de la Bête, Corps spirituel, Sommeil bienheureux

MORTIS 195
Le délabrement de la tombe
Détruire l'enveloppe, Rigor mortis, Atrophier, Corrompre la chair non-vivante, Dissoudre la chair
Le corps du monstre 197
Masque de mort, Froid de la tombe, Malédiction de la vie, Don du cadavre, Don de la vie
Animation cadavérique 199
Trace de vie, Appel du serviteur homoncule, Invoquer un serviteur cadavérique, Appeler l'Athanatos, Lever une armée de cadavres
Les rituels de Mortis 201
Revivifier la vitæ froide, Ultime vision, Yeux de la tombe, Traverser le Voile
OBTÉNÉBRATION 203
Jeu d'ombre, Nocturne, Bras d'Ahriman, Ombres de la nuit, Avatar ténébreux, Traversée de l'Abysse
OCCULTATION 206
Cape d'ombre, Présence invisible, Masque aux mille visages, Disparition aux yeux de l'esprit, Occultation de groupe, Masque de l'âme
PRÉSENCE 208
Révérence, Regard terrifiant, Transe, Invocation, Majesté, Passion
PUISSANCE 211
QUIETUS 211
Silence du sang ardent, Venin du scorpion, Appel de Dagon, Caresse de Baal, Essence de sang, Ondulations du cœur
SERPENTIS 214
Yeux du serpent, Langue de vipère, Peau de l'aspic, Forme du cobra, Tromper la balance d'Anubis, Souffle de la tempête de sable
THAUMATURGIE 217
Rego Vitæ 217
Goût du sang, Rage sanguinaire, Puissance du sang, Vol de vitæ, Chaudron de sang
Creo Ignem 218
Rego Tempestas 219
Rego Motus 220
Rego Elementum 220
Force de la Terre, Langues de bois, Animer l'immobile, Forme élémentaire, Invoquer un élémentaire
Transitus Velociter 221
Les rituels thaumaturgiques 222
Communiquer avec son père, Défense du refuge sacré, Déviation de la malédiction du bois, Marque du diable, Réveil avec la fraîcheur du soir, Masque des ombres, Protection contre les goules, Réceptacle du fluide infusé, Révélation de la lignée du sang, Chair ardente, Passage incorporel, Pieu à effet différé, Cœur de pierre, Protection contre les Caïnites, Établir le contrat du sang, Protection contre les esprits, Refuge auprès d'un ami sûr
VICISSITUDE 227
Malléabilité, Métamorphose de l'argile mortelle, Déchirement de la structure osseuse, Éveil du zulo, Ascendance de l'humeur sanguine, Maraudeur chiroptère

Chapitre Sept : Les effets dramatiques 230

LES RÈGLES 232
Les réussites automatiques 233
Les affaires mortelles 233
Les comportements physiques 233
Le crime et l'administration 235
Les comportements sociaux 238
Les comportements artistiques et académiques 239
La vie à la cour 240
Le sport et la guerre 240
Les affaires Caïnites 241
Les activités nocturnes 241
LE SYSTÈME DE COMBAT 243
Les types de combat 243
Les tours de combat 243
Première phase : Initiative 243
Deuxième phase : Attaque 244
Troisième phase : Résolution 244
Les types de dégâts 244
Encaisser les dégâts 246
LES COMPLICATIONS DE COMBAT 246
Les manœuvres défensives 247
Le combat à mains nues 249
Les manœuvres de Mêlée 250
Le combat monté 251
Les attaques à distance 253
Les armes et armures médiévales 254
LA SANTÉ ET LES BLESSURES 255
Les niveaux de santé 258
Appliquer les dégâts 259
Les types de dégâts 259
La Torpeur 261
Les pieux dans le cœur 261
La détérioration 262
La guérison des mortels 262
Les autres sources de blessure 263
LES ÉTATS D'ESPRIT 266
L'amaranthe ou diablerie 266
Le serment du sang 268
Les dérangements 269
La Frénésie et le Rötschreck 271
Le Golconde 274
Voie et moralité 274

Chapitre Huit : L'Art du Conteur 276

Bienvenue au Moyen Âge 279
La société Caïnite 280
PRÉPARER UNE CHRONIQUE 282
Rassembler des idées 282
Le thème et l'ambiance 283
L'intrigue 284
La création des personnages 285
CONTER UNE CHRONIQUE 285
Les préludes 285
Jouer le jeu 287
Composer avec les joueurs 288
La fin 288

Chapitre Neuf : Les alliés et antagonistes 290

Les serviteurs 292
Les goules 293
Les féaux 294
Les esclaves 295
LES FIDÈLES 295
Le pouvoir de la Foi 296
Les terres sanctifiées 297
Les reliques et objets saints 298
L'Église 298
Les autres religions 299
LES DÉMONS ET AUTRES ESPRITS 300
LES LUPINS 301
LES SORCIERS 303
LES FANTÔMES 305
LES FÉES 306

Appendice 308

LES ATOUTS ET HANDICAPS 310
Physique 311
Mental 313
Social 314
Surnaturel 315
LE BESTIAIRE DU MOYEN ÂGE 318
Les animaux de la maison et de la ferme 319
Les animaux de la nature et des forêts 320
Les bêtes merveilleuses et terribles 320
Les meutes et essaim 323

Feuille de personnage 324

Index 327

Crédits

Auteurs : Bruce Baugh (personnages et Traits), Michael Butler (Art du Conteur), Chris Hartford (effets dramatiques), Steve Kenson (les voies, alliés et antagonistes), James Kiley (Disciplines), Joshua Mosqueira Asheim (révélations angéliques dans "Un sacrement de Caïn", L'Âge des Ténèbres), Adam Tinworth (clans Brujah, Gangrel, Nosferatu et Toréador). Vampire et le Monde des Ténèbres ont été créés par Mark Rein•Hagen.
Ajouts : Justin Achilli (clan Cappadocien), Philippe Boulle (histoire "Un sacrement de Caïn", introduction, prologues de chapitres), Myranda Kalis (clan Tzimisce), Sarah Roark (clan Tremere), Lucien Soulban (Disciples de Seth et Clan Malkavien), C.A. Suleiman (clans Assamite et Lasombra), Marne L. Vanyo (clans Ravnos et Ventrue).
Le système du jeu où l'on conte une histoire a été créé par Mark Rein•Hagen.
Développé par : Philippe R. Boulle
Éditeur : Carl Bowen
Internes éditoriaux : Matt Rourke, Marne L. Vanyo
Directeurs artistiques : Becky Jollensten & Richard Thomas
Maquette : Becky Jollensten
Illustrations intérieures : John Bolton, Mike Chaney, Michael Danza, Eric Hotz, Brian LeBlanc, Vince Locke, Rik Martin, William O'Connor, Mark Smylie, James Stowe et Drew Tucker
Cartographie : Eric Hotz
Illustration de couverture : Becky Jollensten

Remerciements particuliers :

Pour avoir testé le jeu et nous avoir donné des retours intéressants : Kristian Bjørkelo, Bjørn T. Bøe, Christian Brandt-Hansen, Kevin J. Brennan, Tammie Davis, Alex Johnston, Martin Krohg, Tarjei Lyssand, James Maliszewski, Krister M. Milchl, Matt Rourke, Øyvind Samnøy, Chris Steward, Håvard Teksle, Håvard Vågstøl.
Pour les traductions latines : Professeur Faith Wallis.
Pour les sources recommandées : Emily Dresner-Thornber, Chris Hartford, Steve Kenson, James Maliszewski, Lisa Steele.
Pour préserver l'art héraldique : Tim Binder, Ben Monk

Version Française

Titre original : Dark Ages Vampire
Traduction : Valérie Richy
Correction/Révision : Isabelle Sol
Maquette : Philippe Jumel

© Hexagonal 2003.

Crédits qui sont dus

L'Âge des ténèbres : Vampire est le fruit du travail de nombreuses personnes. Il est l'évolution directe de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**, de Jennifer Hartshorn, Ethan Skemp, Mark Rein•Hagen et Kevin Hassall (avec Bill Bridges, Phil Brucato, Brian Campbell, Ken Cliffe, Richard E. Dansky, Ian Lemke, Kathleen Ryan, Stephen Wieck, Cynthia Summers et Robert Hatch). Il doit également beaucoup à **Vampire : la Mascarade**, à la fois dans sa conception originale (de Mark Rein•Hagen avec Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Joshua Timbrook et Stewart Wieck) et son édition révisée de 1999 (de Robert Hatch, Justin Achilli, Andrew Bates, Phil Brucato, Richard E. Dansky, Ed Hall, Michael B. Lee, Ian Lemke, Jim Moore, Ethan Skemp et Cynthia Summers). Une grande partie du chapitre quatre, quelques pouvoirs de Discipline et plusieurs atouts et handicaps sont repris de cette édition.

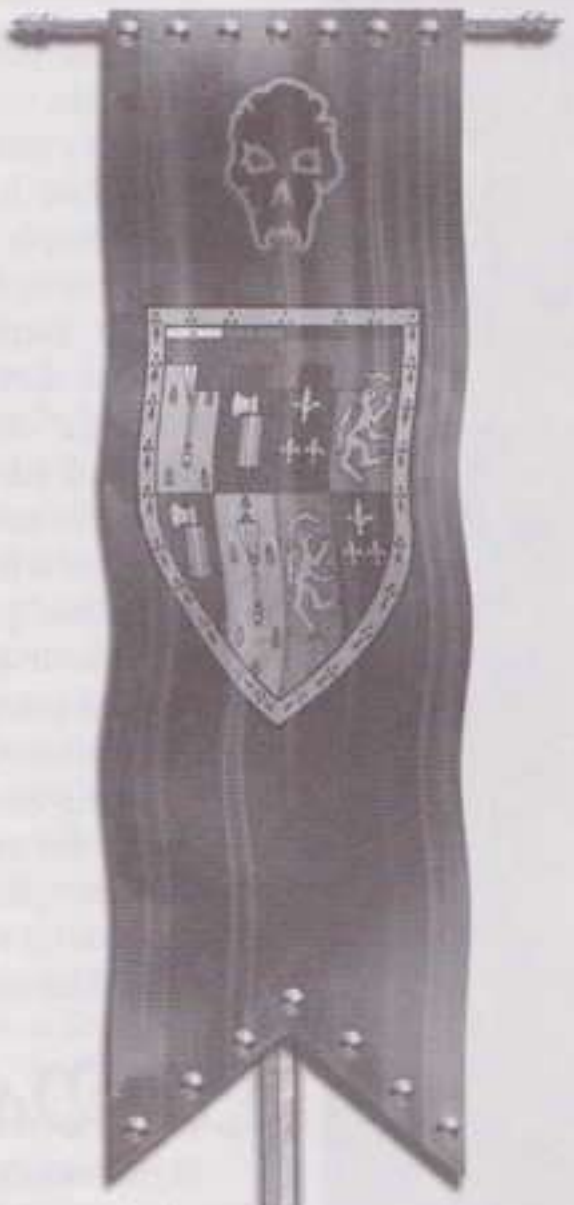
L'édition actuelle doit également beaucoup à la ligne de produits liée à son prédécesseur, **Vampire : l'Âge des Ténèbres**, développés par (successivement) Jennifer Hartshorn, Robert Hatch, Justin Achilli, Richard E. Dansky et votre fidèle serviteur, Philippe Boulle. Plusieurs systèmes de jeu ont été inspirés, entre autre, par le **Sang et la Soie**, le **Croissant des Ténèbres**, **Liber Jerusalem**, les quatre tomes de la série **Triptyque Sanglant**, le **Livre de clan : Assamite** (édition révisée), le **Livre de clan : Gangrel** (édition révisée), le **Guide de la Camarilla** et le **Guide du Sabbat**. Les citations au début de chaque chapitre et au dos de la couverture sont tirées des **Fragments d'Erciyas**, écrits par C.S Friedman.

Pour finir, et par-dessus tout, **L'Âge des Ténèbres : Vampire** est le fruit du soutien, de l'enthousiasme et des informations données par les joueurs, les Conteurs et les fans. À vous tous : Merci.

BOLTON 02

INTRODUCTION

Il plaça la couronne sur ma tête
Il demanda de l'encens, de la musique et des offrandes
Il dit à la ville que j'allais être roi.
Ceux qui auraient pu s'opposer à moi ne le firent point,
Car je leur montrai une partie de mon pouvoir,
Et ils me craignirent.
— Les Fragments d'Erciyas IV (Enoch)



L'Âge des Ténèbres.

Ces mots font naître des images de châteaux en ruines et de sombres forêts, à la fois menaçantes et mystérieuses, de collines où des armées s'affrontent dans une mer de boue et de sang, une époque où les monstres étaient rendus réels et terrifiants par les simples mots : *Là se trouvent des dragons.* Ils dépeignent l'image d'une Europe voilée de brumes et de superstition, une époque où les rois comme les serfs craignaient les esprits de la nuit et priaient pour que revienne l'aube. Ils parlent de ténèbres, tant physiques que spirituelles, descendant sur l'Europe au cours des longs siècles entre la chute de Rome et la Renaissance. Tel est la scène de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, un jeu d'ombres projeté sur la toile de fond sanglante qu'est le treizième siècle, une époque où les vampires arpentaient les terres en véritables maîtres de la nuit.

Ce n'est pas le 13ème siècle décrit dans les livres d'histoire, du moins pas tout à fait. C'est un portrait reflétant les peurs et superstitions de l'époque. Les paysages sont les mêmes : Rome, Londres, Paris et Constantinople existent, mais les rues sont plus étroites et emplies d'ombres, et les détrousseurs de bourses et autres choses indicibles y attendent les insouciants. Les rois et reines demeurent dans des châteaux et des palais, mais ils règnent sur des royaumes en guerre et divisés. C'est une époque d'hérésies et de croisades et les feux de l'Inquisition commencent à brûler. Très souvent, la vie est brutale et courte, même pour les nobles qui passent moins de temps à la cour qu'à chevaucher les champs de bataille. Les paysans prennent leur rosaire chaque nuit, priant pour leur salut. Cependant, les véritables ténèbres de cette époque émergent lorsque le soleil est couché et que même les torches et feux brûlant dans l'âtre ne parviennent plus à les repousser. Les non-vivants sortent dans les rues des villes surpeuplées et se rassemblent dans des cours macabres, loin des yeux mortels.

Les Vampires

Si le monde diurne de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** est semblable à celui de notre propre histoire, les nuits sont totalement différentes. Une fois le soleil couché et la plupart des habitants vivant dans la crainte de Dieu retournés dans la sécurité de leurs foyers, les vampires sortent. Ces créatures avides de sang existent depuis la nuit des temps et elles règnent sur les nuits médiévales. Elles ont leurs propres cours et rois, livrent des guerres et négocient des traités inconnus des vivants.

Ces prédateurs de chair morte, ces immortels, ces seigneurs de la nuit, sont les personnages principaux de notre théâtre du macabre. Ce sont leurs rôles que vous et vos amis interprétez dans **L'Âge des Ténèbres : Vampire**.

Mais qui– ou plutôt que – sont-ils, vous demandez-vous. Comme pour tous les bons protagonistes, il y a plusieurs réponses possibles.

Des monstres et des démons

Au niveau le plus basique, les vampires sont les mythiques monstres buveurs de sang. Faits de chair froide et morte, ils doivent de nourrir des vivants pour survivre. Leur faim est si forte qu'elle peut facilement en faire des monstres sauvages et égoïstes qui drainent leurs victimes par leur sanglante gloutonnerie. Les vampires appellent *Bête* cette faim et la sauvagerie qui l'accompagne et elle est leur compagne constante pour l'éternité. Elle les rend prompts à la colère et féroces dans les combats, souvent plus proches des prédateurs que des humains.

La rage et la faim ne sont qu'une partie des déprédations vampiriques. La pression constante de la Bête sur la nature froide et morte de l'âme du vampire crée une faim insidieuse de sensations. Les joies et malheurs de la vie manquent à la non-vie et les vampires les remplacent par l'obsession, le désir, l'envie et la haine. Alors que les nuits se succèdent, ces pulsions coupables érodent tout vestige de moralité humaine. La plupart des vampires deviennent démoniaques et cruels, certains malgré eux, d'autres de leur plein gré. Les mortels deviennent plus que des proies, ils deviennent des jouets à torturer et mutiler, comme les mouches dans les mains d'un enfant fou.

Maudits et délaissés

Le pendant des profondeurs dans lesquelles se complaisent les vampires sont les hauteurs desquelles ils ont déchu. Les vampires ne font pas naturellement partie de la Création. Ils ne sont pas tant une espèce de prédateurs qu'une fratrie regroupée sous une grande malédiction. Chaque vampire, aussi ancien ou diabolique qu'il soit, était autrefois une personne vivante, qui respirait. Cette personne a été tuée par un autre vampire, drainée de son sang mortel et nourrie du propre sang du vampire. Ce procédé (appelé *Étreinte* ou *Passage*) provoque une sombre résurrection. Le mortel assassiné continue d'exister, animé maintenant par des faims monstrueuses mais se souvenant de ses jours au soleil.

Ce procédé de création d'autres vampires est volontaire – le simple fait de se nourrir d'un mortel, même au point de le faire mourir ne donne pas naissance à un autre vampire – et remonte au premier vampire : Caïn. L'aîné des fils d'Adam et Ève, Caïn, a été le premier meurtrier et Dieu l'a puni pour ce crime antique. Cette malédiction est devenue le vampirisme et les buveurs de sang s'appellent des *Caïnites*, le reconnaissant ainsi comme leur géniteur originel.

Cependant, la Malédiction de Caïn, est subtile. Elle est absolue au sens physique – le vampire émerge du Passage comme une créature non-vivante, nocturne – mais pas au sens spirituel ou mental. Le vampire est gelé dans l'instant entre la vie et la mort, son âme prisonnière entre le Ciel et l'Enfer. Il est condamné à un Enfer terrestre dans lequel ses noirs désirs effacent lentement son sens de l'identité.

Des guerriers et des prêtres

Ainsi partagés entre les êtres moraux qu'ils étaient autrefois et les bêtes qu'ils deviennent, les Caïnites parcourent une Voie précaire dans la nuit. Il était une époque, paraît-il, où les Caïnites faisaient cela seuls, demeurant solitaires dans les profondeurs de la nature ou parmi des troupeaux mortels, ne traitant jamais avec les leurs, à l'exception de ceux qu'ils Étreignaient. Ce n'est plus le cas, et à raison.

Seule, la Bête a le temps de déchiqueter les vestiges de l'âme. Seul, le Caïnite n'a personne vers qui se tourner et qui pourrait comprendre la situation. Aucun mortel ne peut vraiment comprendre les rigueurs de la damnation non-vivante et ainsi isolé, le Damné ne peut que devenir fou. Et ainsi, l'engeance de Caïn s'est regroupée. Lorsque les mortels fuient vers leurs demeures la nuit, ce sont les vampires qui errent

dans les cathédrales, châteaux, marchés et villages d'Europe.

Dans ces rassemblements, les Caïnites trouvent un certain réconfort. Ils regardent leurs anciens et ceux qui sont plus éclairés leur servent de guide dans l'immortalité. De ces discussions sont nées les *voies*, croyances et philosophies vampiriques qui enseignent aux Caïnites à contrôler suffisamment leur nature sauvage pour que survivent les vestiges de leur volonté et esprit vivants. Ceux qui enseignent les voies prennent les habits de prêtres livides et dirigent des congrégations nocturnes lors de sacrements impurs.

Pourtant, la réflexion ne convient pas plus à la Bête en réunion qu'isolée. L'éternelle faim de sang doit être sublimée dans les actes autant que par la pensée. Si la Bête ne peut pas se nourrir éternellement du sang des vivants, ne peut pas détruire tout ce qu'elle voit, alors les Caïnites doivent se nourrir d'actes et de conquêtes. Les luttes internes deviennent des guerres externes.

En des époques lointaines, ces guerres étaient simples. Des fratries de vampires allaient dans la nuit en combattre d'autres pour avoir le droit de chasser les êtres vivants primitifs. Maintenant, les champs de bataille sont plus grands et plus complexes. Les descendants vivants d'Adam ont prospéré et se sont multipliés, construisant des villes et des royaumes, commerçant à travers les pays et les continents. Tout comme les rois féodaux du monde mortel, les Caïnites sont devenus des princes-guerriers, combattant leurs guerres avec leurs armes et leurs intrigues. Ils érigent de grandes cours à eux, protégeant des domaines semblables à des royaumes nocturnes. Certains de ces princes agissent par le biais d'intermédiaires au sein de l'Église ou de diverses guildes. D'autres marchent sur le champ de bataille avec leur épée et leurs canines à nu. Tous sont dangereux et puissants ou sont rapidement éliminés par leurs pairs.

Selon le calendrier chrétien, c'est l'année 1230. Selon les Caïnites, c'est l'époque de la Guerre des Princes.

Les jeux où l'on conte une histoire

L'Âge des Ténèbres : Vampire est un jeu, plus précisément un jeu où l'on conte une histoire. Ainsi, vos amis et vous coopérez pour raconter une histoire (la partie conte) et surmonter des défis (la partie jeu). C'est essentiellement un jeu basé sur le faire croire, dans lequel tout le monde interprète un personnage spécifique qui grandit et évolue grâce aux expériences. Prises ensemble, les expériences de tous les personnages forment une histoire.

Les joueurs d'un jeu où l'on conte une histoire sont à la fois les acteurs de la "pièce" et son public. Contrairement à la plupart des autres jeux, les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres (ni contre personne, en fait). L'objectif n'est pas d'obtenir un certain nombre de points ni d'être le premier à

atteindre un objectif spécifique. L'objectif des joueurs est de s'amuser en racontant une bonne histoire et en permettant à leurs personnages d'obtenir ce qu'ils souhaitent. Il y aura assurément de l'opposition en chemin – des rivaux et d'autres menaces – mais les joueurs coopèrent souvent pour surmonter ces défis.

Un joueur prend un rôle particulier et est appelé le *Conteur*. Il sert de narrateur à l'histoire et joue les rôles de toutes les autres personnes rencontrées par les personnages-joueurs. Donc, si les joueurs décident que leurs personnages entrent dans un monastère, le Conteur décrit le monastère (ce qui implique de décider de son apparence, des personnes qui s'y trouvent et de son calme ou non) et interprète les moines. Du prieur stoïque qui les salue d'un grognement à l'initié bavard qui veut parler théologie, tout sort de la bouche du Conteur. En fait, le Conteur représente les sens des personnages-joueurs.

Le Conteur utilise alors toutes ses informations pour présenter des défis et des opportunités aux joueurs (par le biais de leurs personnages). Les joueurs réagissent alors, allant de l'avant et créant une toute nouvelle histoire. Généralement, le Conteur a une idée de l'intrigue (ou du moins une idée générale) prête à l'avance dans sa tête – "Le monastère est censé être hanté mais est en fait la demeure d'un vampire sauvage qui devra être pris en compte" – mais les détails résultent des actes des personnages. Certains voudront détruire le vampire rival et prendre le monastère comme domaine. D'autres chercheront à s'en faire un ami ou à échanger des informations contre un droit de passage. Ainsi, en agissant ensemble, le Conteur et les joueurs créent une histoire unique.

L'Âge des Ténèbres est un jeu car il recourt à des règles pour définir ce que font les personnages et comment. Contrairement à un jeu de société, ces règles sont très vagues et chaque personnage peut faire un grand nombre de choses. Mais lorsqu'il y a une possibilité d'échec, les règles imposent le recours aux dés pour déterminer ce qui se produit. Divers traits (comme la Force, l'Étiquette et le Courage) mesurent toutes les capacités du personnage et les joueurs font des jets de dés basés sur ces traits. Mais les jets de dés ne sont pas tout. Les meilleurs moments sont souvent lorsque le Conteur interprète un informateur et entraîne les joueurs dans une discussion animée. Il y a alors rarement besoin de jets de dés.

Chapitre après chapitre

Le chapitre Un : L'Âge des Ténèbres révèle le monde caché des vampires. Leur histoire, capacités et habitudes sont toutes bien expliquées, ainsi que les batailles de la Guerre des Princes.

Le chapitre Deux : Les clans de Caïn examine les 13 clans (lignées vampiriques majeures). Ces clans sont divisés en clans nobles, qui se considèrent comme les seigneurs de la nuit et des bas clans, composés des lignées étrangères et de celles qui sont maudites ou taboues.

Le chapitre Trois : Les voies s'intéresse à la foi des vampires. Tout comme les mortels se tournent vers l'Église pour être guidés dans leur vie difficile, les Caïnites suivent des voies de l'illumination dans la nuit.

Le chapitre Quatre : Les règles du jeu vous indique les règles de base d'un jeu où l'on conte une histoire, expliquant comment entreprendre les tâches de base.

Le chapitre Cinq : Les personnages et les traits vous guide dans le processus de création de votre propre personnage avec lequel jouer à **L'Âge des Ténèbres : Vampire**. Tous les traits des personnages y sont expliqués.

Le chapitre Six : Les Disciplines révèle les pouvoirs secrets et capacités spéciales des vampires, de la magie du sang qu'est la Thaumaturgie au modelage de la chair qu'est la Vicissitude.

Le chapitre Sept : Les effets dramatiques vous indique des moyens pour composer facilement une grande variété de situations dramatiques. Du combat monté aux moyens de cacher un cadavre en passant par les souffrances liées à la malédiction vampirique de brûler au contact du soleil, tout est là.

Le chapitre Huit : L'Art du Conteur vous guide dans le processus de planification et de conte d'une chronique, série de jeux de **L'Âge des Ténèbres** jouée avec vos amis. Ce chapitre regorge de conseils pour vous aider à démarrer.

Le chapitre Neuf : Les alliés et antagonistes examine les autres habitants du monde médiéval, des goules (serviteurs mortels nourris de sang) aux sauvages loups-garous en passant par les fantômes, les démons et les sorcières.

L'Appendice vous offre des règles additionnelles, y compris les atouts et handicaps (traits de personnage particuliers) et les caractéristiques de plusieurs animaux et créatures surnaturelles.

Une foultitude de ressources

L'histoire médiévale est un vaste sujet et vous trouverez ici quelques références. Toute bibliothèque ou librairie propose des ouvrages sur le Moyen Âge, que ce soit sur la vie quotidienne, les croisades, les ordres militaires, les Cathares, les superstitions, ou l'histoire de cette période. Conteurs et joueurs ne peuvent que tirer profit de leurs connaissances sur la vie médiévale, mais vous ne devriez pas vous sentir limités. Utilisez les matériaux historiques pour enrichir votre jeu, mais souvenez-vous que le monde de **L'Âge des Ténèbres** n'est pas celui des livres d'histoire. Les ouvrages suivants font partie des sources les plus accessibles et peuvent donner d'autres pistes pour ceux qui le souhaitent.

La collection Découvertes de Gallimard propose différents titres intéressants: Les croisades, Les Templiers, etc, en passant par L'histoire des papes, La

peur du Loup, Les sorcières. Chaque ouvrage est richement illustré.

Norwich, John Julius. *Histoire de Venise* (Payot, 1986) et *Histoire de Byzance* (Tempus, 2002). Des informations accessibles sur les deux lieux de pouvoirs importants du monde médiéval et la pensée de l'époque.

Peters, Ellis. Les enquêtes de *Frère Cadfael*. Une série classique sur des meurtres mystérieux élucidés par un ancien croisé anglais devenu moine (mais toujours curieux). Les romans de Peters et l'excellente adaptation télévisée (avec Derek Jacobi) fournissent un aperçu merveilleux des aspects les plus minables (et humains) de la foi et de la vie à cette époque.

La série des *Men at arms* (Osprey books). C'est une série exhaustive de références visuelles et de guides de tactiques sur les forces militaires et les campagnes, dont un certain nombre couvre la période historique qui nous intéresse et donne des références utiles pour les personnages et les chroniques militaires.

Internet : le web propose de nombreux sites intéressants, cette source d'informations n'est donc pas à négliger.

„Et que dites-vous de ces accusations, Lucia d'Aragon ?"

Lucita s'avance des trois pas nécessaires pour atteindre la barre de bois à la gauche des juges. Eliezer de Polanco a usé de son nom mortel et non du diminutif rendu trop populaire par son père, l'archevêque Monçada. Elle espère qu'il avait fait cela par respect pour son ascendance et non pour souligner qu'elle est encore trop jeune dans le Sang et les Ombres pour être crédible sur des faits aussi graves.

"Oui" dit le second juge, la Génoise Maria d'Agostino, qui est venue de son domaine en Terre Sainte pour assister à cette session. "Vous étiez l'assistante de Don Brexiano durant la croisade. Quelles ont été vos impressions sur lui à ce moment-là ?"

Fais attention, dit la voix de son père dans sa tête. *Fais très attention.* C'est l'une des choses les plus folles dans son voyage dans la nuit. Lucita ne sait pas si l'avertissement venait d'elle ou si c'était une véritable projection de l'archevêque Monçada, assis dans la salle d'Oviedo où siège ce Tribunal du sang.

De toute manière, la voix a raison : il faut être prudente. Tommaso Brexiano est peut-être accusé par son propre infant d'avoir trahi la cause de son clan à un vizir Assamite à Damas la musulmane, mais il n'est pas stupide. Lucita et lui s'étaient affrontés en privé durant la débâcle de la quatrième croisade et elle pourrait sans problème le faire passer pour un idiot. Mais son témoignage ne serait pas le seul entendu par la cour. Brexiano savait très bien comment fonctionnait le système. *Amicus* lui aussi, il a déjà présidé plusieurs Tribunaux.

"Don Brexiano a bien représenté son clan durant la croisade" dit-elle. "Le fait que les mortels aient failli aux plans de notre *Amicus* est à imputer aux meneurs locaux."

"Développez." Le grommellement provient du haut juge de la cour, l'ancien Précepteur Marcellus Rufus. Étonnamment apolitique pour un ancien Lasombra, Rufus jouit néanmoins d'un grand respect dû à son âge et son pouvoir. Sa voix porte les deux.

"Selon ce que je sais, Venise est depuis longtemps aux mains des Hérétiques." Même si son sang est bien plus clair que celui des personnes présentes dans la pièce, Lucita sent la montée en puissance de la Bête dans certains juges. *Excellent.* "Et lorsque je servais Don Brexiano, l'archevêque Narses était encore prince. Sa propre envie de vengeance contre les Byzantins et ses... interprétations religieuses extrêmes le poussaient à garder Don Brexiano à l'écart la plupart du temps."

"Et que diriez-vous de ce qui s'est passé à Byzance ?" intervient de Polanco. "N'avez-vous pas renvoyé Don Brexiano chez lui depuis Constantinople, alors qu'il était votre supérieur et plus âgé que vous dans le Sang ? Cela montre bien peu votre confiance en lui."

"C'était le but, Don de Polanco." Toujours pas débarrassée de ses habitudes humaines, Lucita déglutit. *Et maintenant le grand mensonge.* "Don Brexiano et moi savions bien que pour établir une position plus forte à Byzance, il était important que nous paraissions faibles et poussions nos adversaires à se montrer. Don Brexiano s'est donc retiré, me laissant en arrière pour lui servir d'agent. Les résultats parlent d'eux-mêmes."

Aucun juge ne parle et Lucita est très consciente qu'ils pèsent leurs options. Peut-être qu'ils pensent qu'elle ment, mais probablement pas. De toute façon, c'est sans importance. Le fait que Lucita mente sur ce qui s'est passé au cours de ces années pour louer son supérieur au lieu de le condamner, montre qu'elle est sage et c'est le but.

"Ce sera tout." Marcellus Rufus n'est pas friand d'amabilités, semble-t-il.

En partant, Lucita se demande quelle faveur elle obtiendra de Brexiano... s'il survit.

CHAPITRE UN : L'ÂGE DES TÉNÈBRES

Ainsi la ville s'accrut, en nombre et en force,
Prospère sous mon règne.
Je choisis les meilleurs de ce sang pour me servir,
Et les meilleurs de ceux-là pour étreindre la nuit.
- Les Fragments d'Erciyas IV (Enoch)

Un monde dans la pénombre

"Sombre Moyen Âge" est le terme qui décrit le mieux la scène de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**. Au premier regard, ce sombre Moyen Âge diffère peu du nôtre. En fait, il s'agit du même, du moins en apparence. Les villageois s'occupent des terres, mènent une existence dure et courte, ne connaissant que le présent et la parole de Dieu. Les prêtres parlent de damnation et de salut, alors que les moines préservent les anciens savoirs dans des monastères humides. Sur tout le continent, des seigneurs féodaux, depuis les chevaliers jusqu'aux rois tyranniques, règnent sur tout et combattent au nom de Dieu en des terres éloignées. Cependant, sous la surface, l'Europe de cette période est un monde d'horreurs et de cauchemars où les vampires et les démons ne sont que trop réels.

De sombres reflets

Le sombre Moyen Âge puise donc dans l'histoire et dans l'horreur. C'est une époque maudite où les prêtres avertissent que les signes de l'Apocalypse se trouvent partout et que les démons tentent les pieux et les saints. Les villages et hameaux sont totalement isolés, entourés de forêts profondes résonnant des hurlements effrayants d'hommes-bêtes et des incantations des sorcières pratiquant leurs arts maudits. Dans toute

l'Europe, les villes fortifiées se multiplient, apportant une fausse promesse de sécurité et de liberté. En réalité, les rues mal pavées et les ruelles labyrinthiques sont des prisons dont même les morts ne parviennent pas à s'échapper.

Le sombre Moyen Âge est teinté d'isolement et de désolation. De longs kilomètres de terres sauvages séparent les villages des villes et cachent des choses bien pire que les monstres. Les forêts sont des étendues inquiétantes, protégées par les ombres en pleine journée et illuminées par le faible éclat de la lune la nuit. Le vent hurle dans les châteaux, sentinelles isolées dont les murs sont teintés de sang. La superstition et la peur font que les villageois et les nobles restent confinés chez eux, frissonnant auprès de faibles chandelles jusqu'au matin. Dans les universités et les monastères, les érudits et les scribes luttent pour percer ces ténèbres incertaines avec d'anciens textes et des vérités à demi oubliées. Les rois et comtes livrent une guerre désespérée pour éloigner les ténèbres, l'Église tente de faire partager la lumière du christianisme par le biais de croisades mal dirigées et les Caïnites règnent sur la nuit.

De jour

Pour les peuples d'Europe, nous sommes en 1230 *Anno Domini* et le 13ème siècle atteint son milieu. Même si l'époque est relativement calme parmi les dirigeants mortels, le 13ème siècle regorge pourtant de luttes et de soulèvements. Le siècle a débuté par la sanglante et ratée quatrième croisade (1202-1204), détournée par les vénitiens pour saccager et détruire Constantinople, la plus grande ville chrétienne. En Angleterre, le roi Jean sans Terre (1199-1216) signe la *Magna Carta* peu avant sa mort, établissant les devoirs et responsabilités du roi envers ses sujets. Son héritier Henri III (1216-1272) voit son pouvoir défié tout au long de son règne difficile par les puissants barons anglais, faisant de lui un roi faible et retenant son attention loin de la France. Profitant de cet avantage, Philippe II Auguste de France (1180-1223) reprend une grande partie des territoires détenus par la couronne anglaise en France. Il va jusqu'à faire de la France l'une des premières puissances du 13ème siècle, après la bataille de Bouvines en 1214. Vers l'Est, dans les Flandres et en Allemagne, Frederik II (1212-1250) unifie les nobles du Saint Empire Romain Germanique, les derniers vestiges de l'empire romain, mais s'implique dans les conflits et intrigues de la controverse de l'investiture, montant l'empereur contre le pape. Dans l'aride péninsule ibérique, les royaumes de Castille et d'Aragon sapent l'emprise maure sur al-Andalus. Majorque tombe en 1229, Cordoue en 1236 et Séville en 1248, faisant de Grenade la seule ville maure jusqu'en 1492. Entre-temps, elle demeure l'une des villes les plus érudites d'Europe, centre de savoir et d'études, entourée et assiégée par ceux qui jalousent ses richesses et trésors.

Ce siècle est également celui de l'hérésie et il voit la naissance de l'Inquisition papale. Même si la plupart des plus effarants excès et les chasses aux sorcières n'auront lieu que dans plusieurs siècles, l'Église se prépare à traiter avec ses ennemis, tant mortels que surnaturels. Les Albigeois du sud de la France, qui pensent que le monde est mauvais et prêchent une vie de pauvreté deviennent les victimes de la première croisade menée en terre chrétienne. Peu après, les Chevaliers Teutoniques marchent en Pologne, Hongrie et jusqu'en Russie sous leur bannière à la croix noire, combattant les païens et autres infidèles au nom de Dieu. En Terre Sainte, ce siècle voit quatre croisades différentes en divers points de la Méditerranée. Le plus souvent, les forces chrétiennes subissent les revers familiers des siècles précédents, mais cela n'empêche pas les papes d'appeler à des efforts renouvelés.

C'est également la période où l'Orient chevauche vers l'Occident. Le grand Gengis Khan meurt en 1227, mais ses successeurs entrent en Europe. Ils prennent la Perse en 1231, le sud de la Russie cinq ans plus tard et vont jusqu'en Pologne et en Hongrie en 1241. Cependant, les khans et leurs cavaliers ne sont pas les seuls voyageurs. En 1271, l'explorateur Marco Polo part pour l'Orient mystérieux, vers des terres qu'aucun autre étranger ne verra au cours des cinq siècles suivants. Lorsqu'il revient, l'Europe a changé à jamais.

Cependant, il s'agit là de l'histoire telle qu'elle est racontée dans les livres.

HISTOIRE ET FANTASTIQUE

Se déroulant en 1230 ap. J.C., **L'Âge des Ténèbres : Vampire** est un jeu historique, tirant une bonne partie de son énergie dramatique et de son ambiance des événements réels : la croisade albigeoise, les conflits de l'empereur Frederik II et le conflit Guelfes-Gibelins en Italie, pour en nommer certains. Cependant, les racines du jeu plongent bien plus loin, dans le chaos qui se propage après la chute de Rome, lorsque cet empire puissant a éclaté et s'est divisé en de nombreux petits royaumes, qui composent l'Europe du 13ème siècle. Historiquement, "l'Âge des Ténèbres" correspond à de courts siècles, entre la chute de Rome et l'avènement de l'empereur Charlemagne au 9ème siècle. Cependant, ce terme reflète l'atmosphère résultant de la combinaison d'histoire et d'horreur recherchée dans **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, d'où notre utilisation anachronique.

Même basé sur les faits et l'histoire, le cœur de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** repose sur les espaces entre les lignes des livres d'histoire. Même si la vie des rois, des papes et des monarques est bien documentée, nous ne connaissons avec certitude rien d'autre que leurs châteaux et leurs villes. Les nuits médiévales sont inconnues et floues et les éléments fantastiques de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** naissent de cette incertitude. Il ne s'agit pas des légendes que sont les elfes, les dragons et les sorciers. Il s'agit des merveilles d'un monde non cartographié, teintées par la peur de l'inconnu. C'est une époque de terreur et de courage, de maux indicibles et d'opportunités illimitées.

De nuit

La superstition règne sur les nuits médiévales, tout autant que les monarques et les papes. C'est une époque où la religion et la foi fournissent espoir et salut, mais prêche aussi que le Diable et ses suppôts attendent dans la nuit. Pour la population d'Europe, ce n'est pas un dogme mais une réalité. Les gens savent que les noires forêts cachent autre chose que des ombres et ils pensent, tout comme ils croient en Dieu, que les spectres, les démons et les vampires existent. À cette époque, les fermiers vont à la messe, priant pour le pardon et le salut puis se rassemblent dans des champs pour payer tribut aux anciens dieux et les apaiser. Ce n'est pas qu'ils manquent de foi, mais bien qu'ils croient absolument et complètement. Ils croient que les sorciers maléfiques peuvent diriger les esprits des morts, les appelant dans leur lieu de repos pour tourmenter les vivants. Lorsqu'ils reviennent de leur pèlerinage, les gens du peuple comme les nobles ont vu d'étranges glyphes gravés sur des pierres et entendu une musique éthérée à la pleine lune. Ils savent que le Diable attend pour tenter les fidèles par le péché, les condamnant à une éternité de tourments charnels et de douleur.

Les Damnés

Les nuits du monde du Moyen Âge appartiennent aux créatures connues et craintes sous le nom de vampires. Ces créatures se désignent elles-mêmes sous le nom de *Caïnites* parce qu'elles font remonter leurs origines à Caïn, premier fils d'Adam et Ève et meurtrier de son frère Abel. Cette époque est leur empire d'ombre, où ils sont les seigneurs de la nuit et existent sans peur. Les Caïnites se dressent sur d'anciens parapets et jettent des ombres longues et effrayantes sur tout ce qu'ils surveillent. De Rome à Paris et au-delà, ils marchent dans les rues sombres comme des succubes séductrices, alors que des guerriers vampiriques s'affrontent sur des landes silencieuses, réglant d'anciennes disputes dans le sang et les cendres. Alors que la plupart des mortels se terrent derrière des portes closes, les vampires tiennent des cours nocturnes et se livrent à des jeux d'intrigues macabres. Ils entrent et sortent des palais des rois et des reines, jouant avec les vies de mortels sans plus y réfléchir que lorsqu'ils jouent aux dés. Tous les vampires ne sont pourtant pas attirés comme des papillons vers la flamme des villes et des cours mortelles. Certains Caïnites, sauvages et mystiques, s'aventurent dans les étendues sauvages au-delà des murs. Là, ils se taillent leur propre empire, dirigeant des groupes de vampires inférieurs et d'humains apeurés. Dans un monde de superstition et de foi, les Caïnites sortent dans la nuit comme les quatre Cavaliers de l'Apocalypse, semant mort, guerres et misère derrière eux.

Les Enfants de Caïn portent de nombreux déguisements, de la couronne de monarque à la robe de prêtre, mais tous les vampires doivent faire face à la réalité qu'est leur monstruosité. Ce sont des créatures qui se drapent de la nuit et désirent le sang des mortels. Nul moyen d'échapper à cette malédiction. Tous sont des tueurs de sang-froid, des prédateurs sublimes qui se nourrissent des vivants avec une intensité parasitaire qui les tient éloignés de la lumière de Dieu et de la compagnie des hommes. Les Caïnites sont des abominations, des cadavres animés seulement par une faim impitoyable qui finit par consumer tout ce en quoi ils croyaient, condamnant leur âme à jamais. Tous les Caïnites sont maudits et cela est leur héritage. Ils ne connaîtront jamais le salut de Dieu ni les tourments de l'Enfer. Certains sont bien contents d'en payer le prix, satisfaits des pouvoirs qu'ils obtiennent : les dons mystiques de la magie du sang, une force et des réflexes inhumains et par-dessus tout l'immortalité. Cependant, nombreux sont ceux qui se plaignent de leur transformation en vampires. De chagrin, certains vampires cherchent la rédemption dans l'espoir de reprendre ce qu'ils ont perdu : leur âme.

La Trinité de Caïn

Père de tous les vampires, Caïn est admiré et craint comme créateur et destructeur. S'il y a bien une chose qui unit les Caïnites, même vaguement, en ces temps tumultueux, c'est leur croyance et leur admiration envers leur père. Le culte de Caïn varie d'un Caïnite à l'autre, mais "la Trinité de Caïn" en tant que Père Sombre, Errant et Noir Tyran est la forme la plus communément acceptée au 13ème siècle. L'influence du christianisme est évidente et une grande partie de l'iconographie est directement puisée dans des sources chrétiennes. Les Caïnites païens, musulmans et juifs teintent cette iconographie de leurs propres symboles et icônes.

Le Père Sombre

De nombreux Caïnites adorent Caïn comme un géniteur, un Père Sombre dont les péchés retombent sur eux jusqu'à la fin des temps pour les maudire, mais qui les relie également à Dieu. Contrairement aux mortels qui n'ont que leur foi pour nourrir leur confiance en Dieu, les Caïnites voient en Caïn la preuve que Dieu existe *réellement*. Cette preuve fait des vampires des créatures divines, maudites certes, mais néanmoins bénies et touchées par Dieu. S'ils ont été rejetés dans les ténèbres, c'est par la volonté de Dieu et de nombreux théologiens vampiriques persistent à dire que cela signifie qu'il y a de la lumière et que Dieu existe dans cette lumière.

L'Errant

Le personnage de Caïn en tant que mystique est à la fois fort et sujet à litiges. De nombreux Caïnites chrétiens considèrent ce portrait trop païen à leur goût. Néanmoins, tous les vampires ressentent la solitude et l'isolement et considèrent donc l'Errant comme un guide qui les aide à supporter leur malédiction. Mélancolique, l'Errant attend, sachant qu'un jugement aura lieu une nuit. Il espère qu'une nouvelle Voie sera trouvée dans la nature, loin de ses enfants, celle qui mène à la rédemption.

Le Noir Tyran

Cette dernière incarnation provoque la peur même parmi les plus anciens vampires. Le *Livre de Nod* mentionne un jugement dernier où Caïn reviendra et

s'érigera en tyran pour sa race. Il en réduira de nombreux en cendres alors que d'autres tomberont, victimes de la faim insatiable de leurs pères. La légende poursuit en affirmant qu'une fois les cendres retombées, Caïn régnera mille ans et que de grandes ténèbres s'abattront sur le monde. Certains Caïnites mystiques disent que l'heure du Noir Tyran est proche et que Caïn viendra bientôt réclamer son royaume.

Le Livre de Nod

De nombreux Caïnites décorent leur refuge d'autels à Caïn, tentant de comprendre leur malédiction grâce aux pistes et tribulations du Troisième Mortel. Le *Livre de Nod*, chroniques écrites de la main de Caïn, est à la fois recherché et souvent falsifié. Il raconte les premières nuits de Caïn et propose de sombres prédictions sur la Géhenne, période apocalyptique où Caïn reviendra pour juger tous les autres vampires. Certaines sources prétendent que le *Livre de Nod* permet de comprendre la malédiction de Dieu et indique comment trouver la rédemption. D'autres pensent que le texte regorge de savoirs démoniaques et de magie noire. Comme le Saint Graal, le *Livre de Nod* promet compréhension et salut, répondant aux questions qui minent tous les vampires. Il n'existe pas de copie complète du Livre qu 13ème siècle, mais des fragments et des faux se trouvent en sachant où regarder.

Au cours des dernières décennies, des copies d'une série d'extraits du Livre sont devenues extrêmement influentes. Répandus par les Cappadociens depuis leur temple caché en Anatolie, les Fragments d'Erciyas forment un groupe de neuf différents textes du Livre. Les quatre premiers, appelés *Genèse*, *Lilith*, *Tentations* et *Enoch* sont censés avoir été écrits par le Troisième Mortel en personne, pour raconter son bannissement vers Nod et la Première Cité. Les deux suivants, *Lamentations* et *Transgressions*, ont apparemment été écrits par un Antédiluvien et relatent le Déluge et la Seconde Cité. Les trois derniers fragments, *Commandements*, *Prophéties* et *Proverbes*, sont les plus terribles puisqu'ils édictent les lois pour les Damnés et offrent de sombres prédictions de la Géhenne.

Même s'il y en a toujours pour se disputer quant aux origines des Fragments, tous s'accordent à dire que ce sont ce qui se rapproche de plus des Écritures pour les non-vivants. Les prêtres vampiriques les citent sans cesse et s'y réfèrent et les moines en ont produit de nombreuses copies. Parmi les princes et seigneurs de la nuit, en posséder une bonne copie est un grand honneur. Posséder un fragment réellement ancien, particulièrement une partie du livre perdue et ne se trouvant pas dans les Fragments d'Erciyas équivaut à posséder une relique du Christ.

Mourir d'une mort éternelle

Même s'ils ont été humains, les Caïnites sont maintenant des Damnés et des créatures oubliées de la nuit. Tous les Caïnites, des jeunes nouveau-nés aux plus vieux anciens, sont des créatures terrifiantes, puissantes, séduisantes et capricieuses de nature. Ils maîtrisent des pouvoirs formidables puisés dans leur sang maudit et

appelés *Disciplines*. Ces sombres dons ont inspiré les histoires de vampires aux sens surnaturels, à la capacité de se fondre dans les ombres ou de se transformer en chauve-souris ou en loup. Les Disciplines permettent également aux Caïnites de diriger les morts, d'invoquer de puissantes tempêtes ou de posséder les esprits des autres. Les vampires sont des créatures immortelles qui sont au-delà de la mort et capables d'ignorer presque toutes les blessures et maladies. Le sang et la force de leur volonté peuvent soigner n'importe quelle blessure à l'exception des décapitations en quelques secondes. Prédateurs létaux, les Caïnites sont plus forts et plus rapides que les humains. Ils peuvent escalader les murailles de châteaux à mains nues et désarçonner un chevalier en armure d'un seul coup.

Les Caïnites sont peut-être sublimes et puissants, mais ils ont des faiblesses. Celles-ci font autant partie de leur héritage que leur maîtrise du sang et leur immortalité.

Destruction et Torpeur

Même s'ils sont immortels, les vampires ne sont pas indestructibles. L'existence nocturne d'un vampire est fragile et exige une vigilance constante. La menace de la *Mort Ultime* hante tous les vampires, l'oubli étant à la fois effrayant et séduisant pour ceux qui sont fatigués de leur non-vie. La Mort Ultime se produit lorsqu'un vampire est détruit, que ce soit par décapitation, embrasement ou exposition au soleil. Ce qui se produit réellement lorsqu'un vampire trouve la Mort Ultime est sujet de débat parmi les érudits Caïnites. Certains prétendent que l'âme du vampire est libérée de la Malédiction de Caïn et est finalement accueillie par Dieu en Son royaume. D'autres affirment que seul l'Adversaire et l'Enfer attendent les Caïnites pour leur dernier sommeil.

Un Caïnite peut trouver la Mort Ultime de diverse manière, mais ce n'est jamais simple. La plupart des mythes sur la manière de détruire un vampire ne sont que des superstitions humaines et des légendes. Un pieu dans le cœur ne fait rien de plus que paralyser un vampire. L'utilité des crucifix, rosaires et autres symboles religieux est généralement déterminée par la foi de leur porteur. Ces objets, portés par un fidèle, peuvent repousser tout un groupe de vampires (ce qui explique que ces derniers font attention à ne pas attirer l'attention des dévots). Les blessures infligées par les autres vampires peuvent également s'avérer fatale de temps à autre. En grand nombre, même les blessures communes peuvent condamner un vampire à la Mort Ultime. Cependant, il est plus habituel que les Caïnites entrent en *torpeur* au lieu de trouver la Mort Ultime dans de telles circonstances.

La torpeur est un état semblable à un sommeil profond qui peut durer quelques nuits ou plusieurs siècles. En torpeur, le Caïnite est totalement sans défense, à peine conscient du monde qui l'entoure, comme s'il ne s'agissait que d'un rêve. Les anciens vampires sont censés pouvoir communiquer et utiliser leurs Disciplines durant leur torpeur, mais les vampires plus jeunes en sont incapables. Ils demeurent dans un coma profond jusqu'à ce que leur corps surnaturel guérisse. Certains Caïnites entrent en torpeur volontairement, généralement incités à cela par une profonde mélancolie. Effrayés par le futur, ces Caïnites se retirent dans des refuges isolés et rêvent des époques passées.

La Malédiction de Caïn

Tout comme l'homme a été fait à l'image de Dieu, tous les Caïnites sont maudits comme leur père l'a été. Les vampires appartiennent à une race isolée et chaque nuit leur héritage maudit et la condamnation de Caïn par Dieu leur sont rappelés. La Malédiction, la "Mort éternelle" pour reprendre la terminologie des mystiques Caïnites, est ce qui sépare réellement les vampires de l'humanité et condamne leur âme. Elle condamne tous les Caïnites à l'immortalité, à craindre le feu et le soleil, ainsi qu'à la faim. Une fois Étreints dans une non-vie de ténèbres, il n'y a aucun répit possible. Les Caïnites ressentent leur malédiction chaque nuit.

L'immortalité

L'immortalité, don inné de chaque Caïnite, est à la fois une malédiction et une bénédiction. Peu de Caïnites montrent un orgueil aveugle au point de se croire réellement immortels. La plupart préfèrent le terme de *non-vivants*. En tant que non-vivants, les vampires sont libérés des ravages du temps. Les Caïnites ne vieillissent pas comme les humains. Leurs membres ne deviennent pas flasques, leurs capacités mentales ne diminuent pas. Ils gardent leur apparence et ressemblent éternellement à ce qu'ils étaient la nuit où ils sont devenus des vampires, leur beauté ou leur laideur préservée pour l'éternité. L'immortalité à d'autres avantages. Les Caïnites sont immunisés contre presque toutes les maladies, même s'ils peuvent facilement les contracter, les propageant en se déplaçant d'une ville à l'autre et en se nourrissant des inconscients. Leur corps étant mort, les Caïnites ne ressentent pas la douleur comme les mortels et peuvent utiliser leur sang maudit pour guérir les blessures qui feraient tomber le plus robuste des chevaliers.

L'immortalité est également une malédiction, et tous les Caïnites connaissent l'ennui mélancolique engendré par l'éternité. L'immortalité place peut-être les vampires loin de l'emprise de la mort, mais l'abysse de l'éternité est bien plus terrifiant que l'oubli de la mort. Les millénaires s'étendent devant tous les vampires comme une vaste mer noire minimisant même le plus puissant des enfants de Caïn. Avec le temps, tous les Damnés réalisent que rien ne dure éternellement. Les lieux de leur naissance mortelle tombent en poussières ou en ruines. Les êtres aimés vieillissent et meurent. Les Caïnites eux-mêmes ne sont plus que des reliques d'une époque depuis longtemps passée. Les Enfants de Caïn sont les maîtres de la nuit parce qu'elle est aussi éternelle qu'eux. Mais l'apocalypse Caïnite, appelée Géhenne, s'approche un peu plus chaque nuit. Même si le jugement dernier de Caïn n'aura pas lieu avant plusieurs siècles, même des millénaires, l'immortalité fait en sorte que la plupart de ses enfants seront encore là à son retour. C'est une menace constante

au-dessus de chaque vampire, qui leur rappelle que peu importe le nombre de siècles passés, ils seront jugés pour leurs péchés.

Le feu et la lumière

Les Caïnites sont condamnés à craindre le feu et la lumière du soleil, tous deux étant des symboles de la providence de Dieu et les droits inaliénables des enfants de Seth. Le feu et le soleil peuvent condamner le plus ancien des vampires à la Mort Ultime, réduisant des corps sans âge en des cendres fumantes en l'espace d'un instant. La moindre exposition au feu (comme à la flamme d'une bougie) ou au plus petit rayon de soleil est terriblement douloureuse pour les Caïnites, insoutenable jusqu'à l'agonie. Contrairement aux blessures normales, les Caïnites sont incapables de guérir les blessures provoquées par le feu ou le soleil. Ceux qui sont assez malchanceux pour se retrouver dehors à l'aube, ou sur le bûcher d'une chasse aux sorcières quelconque, ne peuvent qu'espérer que leur destruction soit rapide. Cependant, ce n'est pas simplement parce que le feu ou le soleil sont les anathèmes du vampire. Leur prudence face à ces fléaux cède rapidement la place à la terreur et à la rage. Comme toutes les créatures de la nuit, les vampires craignent la lumière. Même le plus calme et réservé des Caïnites peut entrer dans un accès de panique en voyant un rayon de soleil ou les flammes incontrôlables d'un feu.

Mais la peur n'est pas tout. Le désir de vivre la journée tourmente tous les Caïnites, peu importe qu'il soit enterré ou caché derrière un masque de haine. Bannis du monde ensoleillé, tous les vampires aimeraient se baigner une fois de plus dans la lumière solaire et se rappeler de cette sensation. Au moment où ils traversent le seuil de l'immortalité, les Caïnites sont à jamais hantés par la dernière fois où ils ont vu le soleil, symbole de leur malédiction et de ce qu'ils ont perdu en devenant des vampires.

La faim

Tous les Caïnites désirent le sang des vivants, et d'une manière fondamentale, c'est ce qui dirige leur existence impure. Cette faim est incessante dans ses exigences et vorace dans son appétit. Elle transforme même les plus pieux et les plus nobles en tueurs et les fous en monstres. Maintenir leur existence immortelle est la motivation première de tous les Caïnites. Ils peuvent maudire les choses impures qu'ils sont devenus, mais tous craignent la Mort Ultime, donc ils se nourrissent. Que les vampires drainent leurs victimes dans des orgies de sang ou boivent délicatement lors de rendez-vous amoureux, ils apportent toujours la mort à la fin. Les premières morts peuvent les choquer et les déranger, mais ils s'endurcissent avec le temps et prennent la vie sans y réfléchir.

Se nourrir est le besoin ultime pour les Caïnites, c'est un acte enivrant qui finit par remplacer le plaisir sexuel. C'est à la fois un acte physique et spirituel. Durant un bref moment, la victime et le vampire ne font qu'un. Le monde s'efface alors que le Caïnite se concentre sur le corps amolli de la victime et sur le sien, lourd du sang drainé. En se nourrissant, le vampire vole, littéralement, la vie de sa victime. Nombreux sont ceux qui décrivent le son du cœur mourant de la victime comme le chant des sirènes, attirant le Caïnite de plus en plus profondément. C'est le seul moment où un vampire fait taire sa faim animale.

Les mystiques Caïnites prétendent que les plus anciens de leur race ont constaté qu'après des siècles, voire des millénaires, de non-vie, le sang humain ne les nourrit plus. Ils veulent alors le sang de leurs pairs. Selon la légende, les Antédiluviens ont engendré les clans pour avoir une source sûre de sang pour repaître leur appétit. Les jeunes se disent que cette légende est une invention des anciens, conçue pour les maintenir dans le rang, mais seuls les aïeuls connaissent la vérité.

Cette faim n'est pas une impulsion abstraite. C'est l'essence de la malédiction de Dieu distillée sous sa forme brute. C'est une tache qui pervertit et détruit tous les vampires, non seulement en les poussant à tuer pour préserver leur vie immortelle, mais parce qu'elle les possède entièrement. Elle corrompt leurs émotions et pensées, les attirant de plus en plus loin dans la damnation. Les Caïnites appellent *Bête* cette faim et ses instincts impérieux.

La Bête

La Bête est tapie en chaque vampire. C'est un esprit qui les possède, se nourrit de sang et aime la cruauté et la violence. Capricieuse et malicieuse, elle condamne tous les vampires à perpétuité. Tant qu'elle grogne, peu importe la force ou la foi du Caïnite, la rédemption et le salut sont à jamais hors de sa portée. C'est la Bête qui pousse les Caïnites à devenir des monstres, à dévorer et détruire tout ce qu'ils touchent et aiment. Les plus pieux et religieux des enfants de Caïn pensent que la Bête n'est rien d'autre qu'un reflet du Péché originel hérité par Caïn de ses parents. Ayant sacrifié leur âme humaine pour devenir des vampires, les Caïnites ne peuvent plus réprimer ce besoin de péché. Ils sont donc condamnés à passer l'éternité captifs de leurs bas désirs et instincts.

Quelle que soit son origine, la Bête déforme l'identité du vampire, amplifiant les défauts mentaux que le Caïnite pouvait avoir de son vivant. Un père confond amour et obsession. Un prêtre devient pris par sa propre vertu, allant jusqu'à excuser ses péchés vampiriques en les faisant passer pour la volonté de Dieu. L'amour d'un chevalier pour sa dame se corrompt, engendrant haine et ressentiment. La Bête finit par rendre tous les vampires égoïstes. Leurs besoins, leurs péchés, leurs tourments, leur amour et haine prennent une importance singulière, plus importante que tout le reste. Elle crie du plus profond de l'âme, pleurant pour être relâchée. Les faibles se terrent et deviennent des monstres sauvages motivés par les désirs et besoins les plus vils – généralement la survie et la faim – un état craint par tous les Caïnites parce qu'il signifie la fin de leur ancienne identité.

Ceux dont la volonté et la conviction sont fortes s'en sortent mieux, gardent leur monstre intérieur en cage, ne se nourrissant qu'en cas de nécessité et gardant leurs

émotions sous contrôle. Les Caïnites se tournent vers de noires croyances et philosophies appelées *voies* pour contrôler leur Bête et c'est ce que tous les Caïnites désirent : être libérés de cette faim et de ces désirs incessants et entendre le silence à nouveau. C'est pour cette raison que les Caïnites aiment le contrôle. Ils cherchent à contrôler leur environnement parce que la Bête est éternellement hors de leur influence. Les Caïnites dirigent peut-être des royaumes et des empires, mais chaque nuit, ils constatent qu'ils ne sont que des esclaves de leur Bête. Il s'agit là d'une lutte qu'aucun vampire ne gagnera jamais.

Pactiser avec le Diable

Pour les Caïnites, la Bête *est* l'Enfer : une force qui les possède, condamne leur âme et les éloigne à jamais de la lumière. Il n'y a pas de moyen d'échapper aux murmures corrupteurs, qui cajolent et supplient le Caïnite de commettre des atrocités pour satisfaire sa faim égoïste. La Bête détruit la seule certitude des gens de l'époque : la promesse de salut. Sans salut, pas d'espoir et sans espoir, les Caïnites se retrouvent seuls dans un monde de ténèbres.

Peu importe que la Bête les condamne, elle demeure la source des pouvoirs d'un Caïnite. Même si ces désirs attirent le Caïnite dans les abysses, ce sont ces mêmes désirs et instincts qui lui permettent de vivre alors même que son corps est mort. Le sang que la Bête désire est celui qui nourrit le Caïnite, lui permet de connaître des sensations physiques et surtout, d'exister. Sans la faim incessante de la Bête, un Caïnite ne serait rien d'autre qu'un automate décérébré et pourrissant.

Réaliser qu'ils ne sont que des monstres, au-delà de tout salut et isolés est souvent ce qui fait basculer les Caïnites. Vaincus et perdus, ils succombent à la Bête et accueillent les ténèbres.

La Frénésie

La Bête est bien nommée, car c'est l'esprit animal basé sur les désirs et les pulsions. La Bête n'est pas rationnelle, et c'est ce que craignent de nombreux Caïnites. Comme un animal, la Bête frappe de toute sa force et détruit toutes les pensées plus nobles, plongeant le vampire dans une rage de sang frénétique (déclenchée par la colère ou la faim) ou par une peur débilitante que les Caïnites nomment Rötschreck (la "peur rouge" due au feu ou au soleil).

Un vampire ayant cédé à la Bête est une chose terrifiante. Il ne connaît rien d'autre que la rage et attaque toute personne se trouvant sur son chemin comme un animal fou. Durant une bataille, un vampire frénétique est une vision inquiétante, mais celui qui laisse sa Bête bouillonner sous la surface est bien plus menaçant. La Bête peut être subtile et son ingéniosité malfaisante se révèle. Elle s'adonne à corrompre tout ce en quoi croit le Caïnite. Elle pousse le Caïnite à se méfier de ceux qui ne lui veulent aucun mal, emplissant sa tête de crainte paranoïaque, jusqu'à ce que le vampire ne fasse plus confiance à personne, pas même à lui-même. Elle murmure de fausses promesses de pouvoir au Caïnite, pouvoir qui ne servirait qu'à le damner.

La primauté du sang

Le sang relie tous les Caïnites les uns aux autres. Le sang d'Abel a maudit Caïn et, à son tour, le sang de Caïn coule maintenant dans les veines mortes de tous les vampires. Ce sang impur, que les vampires nomment *vitæ*, nourrit l'existence d'un Caïnite, mais possède également d'autres qualités mystiques. C'est par ce sang que tous les Caïnites retracent leur lignage, du vampire qui les a créés jusqu'à Caïn en personne. Le sang donne également aux Caïnites une force et des réflexes inhumains, ainsi que la magie du sang des Disciplines. Alors que la Bête damne les Caïnites, et que la Malédiction de Caïn les hante, le sang les définit comme membre de leur race.

Les liens du sang : la génération

Tous les Caïnites indiquent leur généalogie selon le nombre de générations maudites écoulées depuis Caïn. Lorsque Caïn a engendré à Enoch, il a créé la deuxième génération, qui a engendré la troisième et ainsi de suite jusqu'actuellement. Les vampires situés à deux ou trois générations de Caïn jouissent de bien plus de respect que ceux de neuvième ou dixième génération. Dans les nuits médiévales, seules treize générations existent et les épaves de treizième génération sont perçues comme des moins que rien par leurs supérieurs supposés. En effet, chaque génération dilue le sang de Caïn, rendant la génération plus faible que celle qui la précède. Le *Livre de Nod* parle d'une époque où l'héritage de Caïn sera tellement dilué que des bâtards demi-humains, demi-vampires peupleront les villes et annonceront l'arrivée de la Géhenne. C'est pour cette raison que de nombreux anciens craignent les plus jeunes vampires, ne faisant pas confiance aux 10ème, 11ème et 12ème générations.

Caïn

Caïn a l'honneur douteux d'être le premier des Damnés, la graine maligne d'où tous les Caïnites tirent leur héritage. Aucune nouvelle de Caïn depuis sa disparition après le Grand Déluge et seuls les membres de la troisième génération ont de réels souvenirs du Père Sombre. Certains Caïnites prétendent avoir rencontré un mystérieux vagabond, aussi ancien que la terre et portant un manteau taillé dans la nuit. Nul ne sait si Caïn était ce vagabond. Ceux qui y croient craignent la nuit où Caïn reviendra, car il a été annoncé par les prophéties qu'il présidera alors le jugement dernier pour son engeance.

La seconde génération

Caïn est censé avoir Étreint trois infants seulement : la mythique deuxième génération, les créateurs des 13 Antédiluviens. Comme pour Caïn, aucune nouvelle des Trois, qui ont probablement trouvé la Mort Ultime au cours du Grand Déluge ou dans les soulèvements de la Seconde Cité. Même les puissants Antédiluviens hésitent à parler de leurs pères, êtres à la beauté incroyable, mais

aussi tyrans et demi-dieux. Un au moins, voire les trois, auraient survécu et consacré plusieurs siècles à chercher Caïn, attendant son retour pour reconstruire Enoch.

La troisième génération

C'est avec la troisième génération que les mythes et légendes deviennent réels. Le *Livre de Nod* prétend que seuls 13 vampires appartiennent à la troisième génération et que tous ont engendré l'un des 13 clans. Seuls Caïn et les Trois savent réellement combien de vampires de la troisième génération ont été créé. Ils sont littéralement des "Antédiluviens", ayant survécu au déluge biblique en plongeant sous les eaux pour se cacher du soleil. Ils sont tellement anciens, prétend la légende, que la plupart n'existent qu'en torpeur, cet état de profond sommeil qui affecte tous les vampires d'un âge avancé. Les légendes prétendent que lorsque les Antédiluviens sortiront enfin de leur torpeur, ils dévoreront leur clan pour rassasier leur faim éternelle et cette époque sera celle de la Géhenne.

Les quatrième et cinquième générations

Surnommés *Mathusalems*, les vampires de quatrième et cinquième générations sont presque aussi puissants que leurs pères. Même s'ils sont anciens, certains ont résisté à l'appel de la torpeur éternelle et ceux qui y ont succombé ne sont condamnés qu'à dormir plusieurs siècles d'affilée. Leurs pouvoirs reposent dans leurs Disciplines avancées et leur âge. Peu de vampires des générations suivantes peuvent égaler le pouvoir d'un Mathusalem. Il est dit qu'ils peuvent faire entrer un volcan en éruption et commander les légions de l'Enfer. Leur âge est aussi leur plus grande faiblesse. De nombreux membres de la quatrième ou cinquième génération tombent face aux intrigues de leurs rivaux et ennemis ou sombrent dans une profonde mélancolie. Rares sont ceux qui sortent de cet ennui, sombrant dans les brumes du temps ou perdant toute passion, se livrant aux jeux d'intrigue avec une intensité détachée, ce qui est une combinaison dangereuse.

Les sixième et septième générations

Plus jeunes que les Mathusalems et les Antédiluviens, la plupart des vampires de sixième et septième générations sont tout de même des anciens dans la société Caïnite. Même si peu de Caïnites rencontrent un jour un membre de la quatrième génération, la plupart connaissent des seigneurs stylés de sixième ou septième générations. Même s'ils ne sont pas aussi puissants que les Mathusalems, ces Caïnites sont tout de même des opposants formidables, qui sacrifient volontiers leur pouvoir mystique et spirituel pour le pouvoir temporel. Ces Caïnites règnent sur de vastes royaumes, portant la couronne de monarques et commandant des armées de jeunes Caïnites et d'esclaves mortels.

Les huitième et neuvième générations

Trouvant un équilibre délicat entre âge et génération, ces vampires sont les plus communs au 13ème siècle. Même s'ils sont jeunes, le sang de Caïn est fort dans leurs veines, généralement assez pour leur donner un avantage sur ceux d'une génération supérieure. Cependant, ils ne sont pas aussi vieux que les Caïnites de génération inférieure, ce qui les met en position délicate. La plupart des Caïnites de huitième et neuvième générations surmontent cet inconvénient en engendrant de grandes fratries d'infants. Au cours du dernier siècle environ, cette pratique a provoqué une explosion de la population Caïnite, principalement de neuvième et dixième générations.

Les dixième et onzième générations

Même s'ils sont relativement jeunes, la plupart des vampires créés au cours des derniers siècles appartiennent aux dixième et onzième générations. Le sang de Caïn coule en eux, mais ils n'ont que récemment été libérés des entraves posées par leurs pères pour devenir des pouvoirs à prendre en compte. La Malédiction de Caïn ne les a pas encore aveuglés comme cela est le cas des générations inférieures. La nuit est encore pleine de promesses et ces Caïnites brûlent de passion et de conviction. Le sang de Caïn peut ne pas couler aussi fortement dans leurs veines, mais leur cœur non-vivant brûle d'une intensité furieuse qui fait d'eux une force avec laquelle compter.

La douzième génération et au-delà

Novices et nouveau-nés, ces vampires sont éloignés de Caïn de plusieurs millénaires. Néanmoins, ce sont tous des créatures puissantes grâce à leur nature de Damnés. Même s'ils n'ont pas les pouvoirs des générations inférieures, les vampires de douzième génération se trouvent au-dessus des hommes, sont capables de battre le meilleur chevalier mortel au combat et d'exercer une influence sur les barons, les marchands et les comtes. Les Caïnites de douzième génération sont les enfants des nuits actuelles. La vaste majorité d'entre eux a été Étreinte au cours des décennies passées, ce qui leur donne un avantage auquel ne peuvent pas prétendre les sixième et septième générations.

Avec la treizième génération, les faits se mélangent une fois de plus avec les rumeurs et les mythes. Les érudits Caïnites affirment que le sang de Caïn est trop faible en eux, que ceux de la treizième génération ne sont pas vraiment des vampires à part entière, mais des *Caitiff*, des épaves capables de survivre quelques décennies uniquement. Les rares vampires de cette génération à avoir survécu sont considérés comme les hérauts de la Géhenne et des abominations de la malédiction de Caïn. La plupart des vampires de douzième génération n'ont pas le droit d'enfanter et ceux qui le font cachent généralement leur progéniture de peur d'être détruits. Les Caïnites de treizième génération qui survivent sont traités avec suspicion et paranoïa.

Les dons de Lilith : les Disciplines

Selon les légendes, c'est Lilith, la première femme d'Adam, qui a montré à Caïn le pouvoir des Disciplines, la magie du sang que détiennent tous les Caïnites. Lilith

est révérée comme la Mère Sombre, et des cultes et sectes sont dévoués à sa personne. Tout comme le culte mortel de la Vierge Marie, l'adoration vampirique de Lilith est variée et chaque congrégation s'attache à un aspect de la Mère Sombre. C'est grâce au rôle de professeur de Lilith aux côtés de Caïn que les Caïnites femelles sont généralement traitées en égales dans la société vampirique et gare au nouveau-né mâle qui pense différemment. Cependant, baignant dans la pensée chrétienne de l'époque, quelques Caïnites étaient réticents à reconnaître à une femme, moins encore à une femme comme Lilith, le rôle de professeur auprès de Caïn, pour lui apprendre les Disciplines inhérentes au sang.

Les débats théologiques sur leurs origines mis de côté, les Disciplines accordent à tous les Caïnites des pouvoirs mystiques, comme la capacité de commander aux animaux, de créer des illusions, de maîtriser les ombres… Certaines Disciplines moins orthodoxes donnent le pouvoir sur la chair ou la capacité d'utiliser les morts comme esclaves. Il existe quasiment une vingtaine de Disciplines connues, certaines communes à tous les Caïnites, d'autres jalousement gardées par une lignée particulière.

Le sang alimente les Disciplines, servant à la fois de catalyseur et de canal. Ainsi, le recours aux Disciplines nécessite que les Caïnites acceptent, même à contrecœur, leur nature de vampire. C'est un pacte avec le diable et seuls ceux dont la volonté est forte s'en sortent. Par les Disciplines, les Caïnites finissent par céder à la Bête, la rendant plus puissante.

L'Étreinte

Les Caïnites portent la malédiction de Caïn comme une marque terrible qui les condamne à une éternité soumise à la Bête. Mais peut-être que la cruauté de leur existence n'est pas leur faim de sang, mais la capacité de condamner d'autres personnes aux ténèbres. L'acte de création d'un vampire est appelé *Étreinte* et c'est le signe ultime de l'orgueil d'un vampire. Créatures solitaires, ne pouvant pas espérer la compagnie des mortels et condamnées aux ténèbres, les vampires veulent toujours de la compagnie. Avec le temps, ce désir les intoxique et les emplit d'une passion que seule l'Étreinte peut assouvir. Certains cherchent un protégé digne d'eux pour hériter de leur sang et devenir ainsi leur *infant*. D'autres cherchent un compagnon, une âme sœur qui comprendrait leur malédiction et leur douleur. Puis, il y a ceux qui Étreignent pour le pouvoir, pour créer de vaste fratrie de rejetons pour être protégés ou pour subsister. Mais quelle que soit la raison de l'Étreinte – luxure, beauté, orgueil, pouvoir, pitié ou amour – elle ne justifie pas le Caïnite, ni ne l'excuse.

L'acte d'Étreindre est semblable à courtiser. L'infant attire le regard du père qui, à son tour, est attiré par la vitalité et l'énergie de l'infant. Certains pères suivent leurs infants, les mettant à l'épreuve de loin pour voir s'ils sont dignes d'eux, détruisant lentement tout ce qu'ils aiment, puis les Étreignant. D'autres courtisent leurs infants, les noyant sous des cadeaux et des déclarations d'amour. Cependant, personne ne *choisit* de devenir vampire. Seuls les fous et les naïfs pensent qu'ils ont librement sacrifié leur âme en échange de l'Étreinte. Les mortels qui ne cèdent pas au charme de leur futur père, qui tiennent désespérément à la vie, n'ont pas une chance contre un vampire qui a fait son choix. Une fois qu'un mortel a attiré l'attention d'un Damné, le mieux qu'il puisse espérer est la mort, le pire étant l'éternel tourment de la non-vie.

Finalement, que ce soit par amour, par désespoir ou par désir, le vampire succombe et enfante, baptisant son infant dans le sang et prenant le plus précieux des dons : la vie. Les Caïnites peuvent se leurrer en prétendant qu'ils préservent leurs infants des ravages du temps, mais ils Étreignent parce qu'ils sont captivés et obsédés. Attiré comme des papillons par une flamme, le vampire désire posséder l'humain, le faire sien et l'Étreinte permet cela pour l'éternité.

Cette ironie finit par empoisonner la relation entre le père et son infant. L'Étreinte, qui devait maintenir l'humain dans une perfection immortelle, finit par le détruire et le corrompre. Les vampires Étreignent dans le vain espoir de reprendre leur humanité perdue, espèrent qu'en créant un nouveau vampire ils se souviendront magiquement de ce qui les rendait humains au cours d'un lointain passé. Cependant, cet espoir est rapidement brisé lorsque le père réalise que l'infant n'est pas différent de lui : c'est un monstre assoiffé de sang condamné à jamais à la nuit.

Le Passage

À en croire le folklore, toute personne succombant à la morsure d'un vampire est condamnée à se lever la nuit suivante pour faire partie des non-vivants. Si tel était le cas, toutes les vies seraient éteintes depuis bien longtemps et seules des cendres recouvriraient le monde. L'acte de création demande un effort conscient et délibéré. Le simple fait de boire le sang d'un mortel ne suffit pas, pas plus que le fait de le tuer. L'Étreinte exige que l'infant se trouve aux portes de la mort et avale un peu du sang maudit de son père. Ce n'est qu'alors que l'Étreinte est complète.

Même si tous les Caïnites ont la capacité d'engendrer, tous n'y parviennent pas. Le sang de Caïn est si faible parmi les membres des hautes générations, particulièrement la douzième, que l'Étreinte échoue parfois. C'est pourquoi il y a si peu de vampires de treizième génération, le sang de leurs pères n'est pas assez puissant pour transmettre la malédiction de Caïn. L'échec d'une Étreinte est totalement dévastateur. Peu de Caïnites se remettent de la perte d'un infant. La plupart pleurent des larmes de sang jusqu'à ce le soleil les condamne à la Mort Ultime.

L'Étreinte nécessite également une permission. C'est l'un des commandements de Caïn, que les Caïnites détenant le pouvoir font respecter en pratiquant la destruction. Depuis les premières nuits de Caïn, l'acte d'engendrer de nouveaux vampires est un privilège accordé aux seuls anciens. Cette loi est très stricte parmi les cours Caïnites et ceux qui ne s'y soumettent pas risquent des persécutions puis la Mort Ultime. Cependant, cela arrête

rarement ceux qui désirent engendrer, piège dans lequel la plupart des vampires tombent à un moment ou à un autre.

Une renaissance dans les Ténèbres

L'Étreinte est terrible par sa simplicité. L'acte qui condamne un infant à l'immortalité et la damnation n'est pas douloureux immédiatement. En fait, l'acte lui-même est extrêmement plaisant. Tout d'abord, le père doit mener son infant à un souffle de la mort. Une fois la victime penchée au-dessus de l'abysse, le Caïnite donne à son infant un peu de son sang à boire. Certains pères se coupent le poignet, laissant le sang couler dans la bouche de leur infant comme un torrent, d'autres se mordent la langue et embrassent leur infant, laissant leurs sangs se mêler en une communion païenne. La quantité n'est pas importante. Une seule goutte de sang maudit suffit et le changement commence dès que le sang tombe dans la bouche de l'infant.

Tous les bruits meurent en même temps que le corps de l'infant, faisant place à un silence tellement suffocant qu'il finit par noyer le bruit des derniers battements de son cœur. Puis, lorsque le cœur bat pour la dernière fois, fatale et terrible, la nuit envahit l'infant et le monde sombre littéralement dans les ténèbres. Pourtant, l'infant n'est pas seul. Des formes émergent autour de lui. Pour certains, ces formes sont des souvenirs. D'autres voient des êtres aimés leur souhaiter au revoir et d'autres encore voient des anges les chasser de la lumière du Paradis, ou de l'Enfer. Quelle que soit l'image, elle hantera l'infant tout au long de sa non-vie, souvenir constant de ce qu'il a perdu.

Alors que le sang du père s'insinue dans la moindre fibre du corps de l'infant, une brûlure démarre au creux de son estomac. Cette douleur ardente déchire le brouillard sanglant de l'infant et l'arrache des Champs Élyséens. La sensation brûlante devient de plus en plus forte jusqu'à ce que la paix de l'infant soit réduite en pièces. L'infant devient conscient de son corps rigide, devenu froid, lourd comme le marbre et terriblement étranger. Plus terrifiant que tout est la sensation que l'âme est piégée dans ce corps mort. Le procédé corrompt l'âme, permettant à la Bête de prendre son emprise. Puis, alors que l'Étreinte atteint sa conclusion effrayante, l'infant pousse un hurlement silencieux, incapable de trouver de l'air dans ses poumons morts et ses yeux s'ouvrent de désespoir. La faible lumière de la nuit l'agresse et il prend conscience de sa faim éternelle, d'une soif désespérée de sang, qui l'accompagnera à jamais.

Avec une férocité aveugle, le vampire nouvellement créé se jette sur ce dont il peut se nourrir. Généralement, il s'agit du poignet de son père où il boit avidement le sang qui lui a été pris, mais il peut s'agir d'une malheureuse victime que son père a préparée ou d'un vagabond malchanceux. Aveuglé par sa faim, l'infant se nourrit comme un animal affamé, sa Bête ayant le contrôle. La faim de l'infant se tarit une fois qu'il est gavé de sang, mais la douleur persiste durant des heures, alors que son corps continue de mourir et se purge des déchets inutiles. Les organes importants se réduisent en de petits bourgeons rougeâtres alors que les plus petits se transforment en sang. L'infant vomit également les fluides inutiles en de

rauques spasmes de mucosités et de bile noire ou jaune, lui laissant un goût métallique dans la bouche.

Lorsque le brouillard rouge de la faim se dissipe et que le corps de l'infant traverse les dernières épreuves de la mort, l'infant devient vampire. Ce n'est plus un humain, mais un descendant de Caïn, à jamais condamné à la nuit. Les vieilles blessures et cicatrices disparaissent alors que la peau de l'infant prend une pâleur surnaturelle, ce qui lui donne une beauté austère. Même ceux qui étaient peu attrayants de leur vivant acquièrent une nouvelle allure dans la mort. Cependant, cette beauté n'est pas que physique. Les yeux de l'infant brillent d'une passion brute, prédatrice et séduisante, en contraste certain avec sa peau de marbre. Les cheveux de l'infant, fragiles et délicats, tombent comme de fins fils de la Vierge, soulignant son immortalité. Ses ongles durcissent, devenant transparents et tranchants, alors que ses gencives se rétractent, révélant des canines acérées, à la fois fines et terrifiantes.

L'infant est également transformé de manière moins perceptible. En regardant dans la nuit, il est conscient que les ombres semblent vibrer, toutes étant des abysses sans fond où d'autres horreurs attendent. Le vent chuchote et torture l'infant comme les pleurs des banshees, soulignant son changement. L'infant voit la mort partout. Les mortels ne semblent plus solides et substantiels, mais troubles, leurs vies fragiles, courtes et amères. Les plantes et fleurs paraissent différentes dans la nuit, leurs couleurs chatoyantes réduites à des teintes de gris et de brun. Et pourtant, l'infant se souvient. Il se souvient du plaisir du soleil, de l'amour de sa famille et de ses amis. Et lorsque ses souvenirs reviennent, le poids de la malédiction s'abat sur lui. En une cruelle dichotomie, l'infant se rappelle constamment de ce qu'il a perdu même s'il est mort. Il est un cadavre animé. La Malédiction de Caïn ouvre ses yeux sur la beauté réelle du monde, mais l'en bannit également.

Les premières nuits

Les premières nuits d'un infant sont tumultueuses, il les passe principalement en apprentissage auprès de son père afin de comprendre ce qu'il est devenu. Certains pères sont de bons guides, enseignant à leur infant comment composer avec la malédiction et maîtriser les dons de Caïn. Les infants qui sont aussi chanceux apprennent à faire confiance à leur père en tant que géniteur, mentor voire amant et cela crée un lien fort entre eux. D'autres pères sont cruels et dictatoriaux, traitant leurs infants sans plus de compassion qu'envers un animal pesant. Ces infants apprennent à haïr et craindre et deviennent des tyrans comme leur père. Pire encore, certains pères abandonnent totalement leur infant, les laissant à la merci de la nuit sans instruction ni conseils. Ce destin équivaut généralement à une condamnation à mort pour l'infant et rares sont ceux qui survivent plus de quelques nuits avant de tomber, victimes de leur ignorance ou des torches de paysans en colère.

Durant cette période d'apprentissage, qui peut durer quelques mois ou plusieurs décennies, les infants sont considérés comme des novices et non comme des Caïnites à part entière. Ils sont sous la protection de leur père et n'ont aucun statut dans la société Caïnite. Ce n'est qu'une fois l'infant présenté formellement au plus ancien vampire de la région, cette présentation fait généralement partie d'une cérémonie vampirique de passage à l'âge adulte, qu'il perd son titre de novice pour devenir un *nouveau-né*, pleinement accepté dans la race de Caïn. Ces premières années sont cruciales dans la formation des infants, les modelant à jamais. Ils apprennent les particularités de la société vampirique et ses coutumes tout en expérimentant leurs nouveaux dons et les manières de contrôler la Bête. Certains n'y parviennent pas, trouvant leur Bête trop sauvage et leur faim trop forte. Comme des animaux galeux, ces infants doivent être abattus avant de provoquer la colère des mortels ou pire, des autres Caïnites. Ceux qui ont de la chance (est-ce vraiment une chance ?) finissent par trouver un équilibre et acceptent leur Bête.

Les premières nuits sont également une période de révélations. Le novice comprend toutes les ramifications de sa nouvelle condition. Dans son désespoir, l'infant apprend ce qu'il a perdu et ce qu'il est devenu. La plupart affrontent leur inhumanité et découvrent qu'ils sont incapables de ressentir de véritables émotions. Plus d'un infant refuse de supporter l'Étreinte, cherchant la lumière du soleil pour mettre fin à ses tourments. Avec le temps, ceux qui acceptent ce qu'ils sont devenus apprennent ce dont ils ont besoin pour survivre et devenir de vrais Caïnites.

La chasse

Même les plus rudes et tyranniques des pères apprennent à leur infant les rudiments de l'alimentation, car sans cela, un novice a peu de chances de survivre plus de quelques nuits sans attirer l'attention des mortels. L'infant apprend à chasser sans se mettre en danger et, plus important, à cacher toute trace du Baiser – l'acte de se nourrir – en léchant la blessure pour qu'elle se ferme. Au début, l'infant, jeune et inexpérimenté, tuera probablement sa proie, le poussant plus loin dans les abîmes du désespoir. Peu de pères entraînent leurs infants sur des animaux ni ne leur disent qu'ils ne sont pas obligés de tuer pour se nourrir. Cette révélation se fait souvent trop tard, après que l'infant ait tué à plusieurs reprises lors de tentatives maladroites pour se nourrir.

Avec le temps, l'infant apprend à contrôler sa Bête, limitant ses frénésies. Au lieu de vider ses victimes jusqu'à ce qu'elles s'effondrent, l'infant prend juste assez de sang pour apaiser la Bête et laisser sa proie en vie. Rapidement, l'infant se nourrit plus fréquemment, désireux de ressentir le plaisir de la chasse et le délicat pantomime entre proie et chasseur. Ses instincts prédateurs ressortent et l'infant commence à sortir seul la nuit. Tous les Caïnites sont territoriaux et l'infant l'apprend rapidement. Le père partage son refuge et ses terrains de chasse au début, mais devient de plus en plus protecteur face à ses territoires une fois que l'infant évolue.

Le domaine

Au cours des premières nuits, l'infant apprend également l'importance du domaine, de s'assurer un refuge sûr où se cacher de la lumière du soleil et des mortels fouineurs. Un infant perspicace remarque que nul autre Caïnite ne chasse sur les terres de son père et que ceux qui lui rendent visite font preuve d'un grand respect. Bientôt, il apparaît à l'infant que le domaine d'un Caïnite, et son refuge, est souvent le fondement de son influence et indique sa situation dans la société Caïnite. Dans le cas de vampires particulièrement influents, le domaine s'étend au-delà de leur terrain de chasse exclusif et le novice prend conscience de la nature semi féodale de la société Caïnite et des coutumes concernant le domaine.

Lorsque le novice devient nouveau-né, il doit quitter le confort du domaine de son père et s'en tailler un. Se décider pour un refuge est un choix personnel, dicté par l'esthétique de l'infant et sa perception de son existence de vampire. Certains choisissent la solitude des tombeaux ou des cryptes, d'autres préfèrent le confort de palais ou de grandes maisons. Les anciens vampires prennent généralement tous les domaines de choix, laissant les rebuts aux nouveau-nés, comme les puits abandonnés, les caves à vin des auberges ou les moulins en ruine. Peu importe que le domaine soit petit, le nouveau-né à toute l'éternité devant lui pour étendre son influence. La plupart se languissent d'avoir un vaste domaine à diriger, comme les anciens.

Le nouveau-né doit choisir un refuge qui offre un certain isolement et protection, surtout tant qu'il est jeune et relativement faible. Un nouveau-né n'aura aucun problème à traiter avec les mortels (même une foule) de nuit, mais il est vulnérable durant la journée et seul l'anonymat de son refuge le protège. Il n'est pas rare que des nouveau-nés se regroupent pour des raisons de sécurité et pour accroître leur domaine, un tel groupe est souvent appelé *coterie*.

La malédiction du cœur mort

Les Caïnites sont des abominations, des créatures à la fois surnaturelle et maudites. Ils ne sont plus humains, dans aucun sens du terme, fait que peu de vampires sont prêts à admettre et qui change profondément leur psyché. Les Caïnites existent à jamais hors de la sphère des choses naturelles. Leurs corps sont morts et ils continuent pourtant à exister, penser et agir. Même s'ils étaient autrefois humains, la malédiction du vampirisme marque leur âme même, les transformant en êtres sublimes et maudits. De nombreux nouveau-nés ne voient pas la différence entre leur vie mortelle et leur existence de Caïnite, mais ce changement devient apparent lorsque les années deviennent des siècles. Tous les vampires finissent par réaliser qu'ils *sont* morts, bloqués dans l'instant terrible où le repos éternel leur a été interdit, remplacé par les tourments et la faim. Et cette compréhension est suivie d'une autre : la Bête piégée en eux est leur âme, hurlant pour être libérée d'une éternité dans de la chair morte. Ils ne sont rien d'autre que des monstres, au-delà du salut et seuls. C'est ce que les Caïnites appellent la *Malédiction du cœur mort*.

Non-vivant, mais non-mort

Les Caïnites sont des parasites et non des êtres immortels et éthérés. Un vampire n'est rien d'autre qu'un cadavre animé vivant et pensant, non par force de volonté ou égoïsme difforme, mais grâce au sang surnaturel et maudit qui coule dans son corps mort. Malgré leurs pouvoirs et leurs capacités, les vampires sont statiques par nature, piégés à jamais dans l'instant de la mort, conscients, mais pas éclairés. Les Caïnites sont morts tant de leur corps que dans leur esprit. C'est leur Bête surnaturelle qui nourrit leur cadavre, les emplit d'émotions et leur permet de penser. Finalement, leur identité humaine n'est rien d'autre qu'un écho de plus en plus lointain. Il hurle pour se faire entendre malgré les rugissements de la Bête, mais finit par se taire lorsque les années deviennent des siècles.

Morts, les vampires n'évoluent pas ni ne croissent, même leurs émotions deviennent compassées et perverses. Ils ne sont plus capables de ressentir un plaisir physique, ne connaissant que les extrêmes que sont la douleur et la faim. Les Caïnites sont incapables de tirer une leçon de leurs expériences comme le font les mortels, ils ne peuvent que se souvenir amèrement de ce qu'ils ont perdu et n'oublient jamais les erreurs passées. Apprendre de nouveaux modes de pensée, cette merveilleuse capacité qu'ont les mortels, est étrangère aux vampires, ce qui fait d'eux des anachronismes non-vivants. Les Caïnites sont capables de maîtriser de nouveaux talents et manières, mais ne peuvent pas les assimiler en eux comme ils le faisaient de leur vivant. Ils portent les nouvelles coutumes comme des masques, cachant leur nature stagnante. Seule la faim et la rage éternelles de la Bête peuvent pousser un vampire à faire de nouvelles expériences, le corrompant dans sa noire nature. Les vampires sont comme des statues de marbre, témoins de l'avancée incessante du temps, mais à jamais hors du temps. Cette caractéristique rend tous les vampires rapaces et prédateurs incapable de création ou d'attention. Leur identité autrefois humaine lutte pour garder ses qualités – être capable de regarder la beauté et l'apprécier sans éprouver le besoin de la posséder – mais leur Bête les attire dans les profondeurs du désespoir par le désir, l'orgueil et le meurtre.

Maudits

Les Caïnites ne connaissent aucun répit dans la nuit incertaine. Pire encore, ils savent que les ténèbres cachent des terreurs, la plus terrifiante de toute étant leur propre Bête. Laissons les prêtres vivants parler de l'enfer brûlant. Pour les Caïnites, la Bête est l'Enfer ayant pris forme. C'est une force qui les possède, condamne leur âme et les bannit à jamais de la lumière. Il n'y a pas de moyen d'y échapper, pas plus qu'à leur statut de créature maudite. L'Étreinte détruit la certitude des peuples du Moyen Âge : l'espoir de salut. Sans salut, pas d'espoir et sans espoir, les

Caïnites se retrouvent seuls dans un monde de ténèbres. Avec cette réalisation en vient une autre : savoir qu'à compter de ce moment, tout ce qu'un Caïnite connaîtra sera ténèbres, ténèbres physiques de la nuit et ténèbres spirituelles de l'âme condamnée à prendre la vie au lieu de la donner.

De nombreux Caïnites Étreints au cours des derniers siècles se considèrent comme des suppôts de l'Enfer et se comportent ainsi. Interdits de Paradis, ces vampires cèdent à leurs bas instincts prédateurs et se réjouissent de leur damnation. Au début, ce sont des tueurs sans passion et frustres, ne connaissant ni pitié ni remords, puis ils deviennent des bêtes sauvages et meurtrières. Même ceux qui ont encore de la foi et tentent de connaître la rédemption finissent par déchoir. Les exigences de la Bête sont trop puissantes pour être ignorées.

Cependant, cette dégénérescence en démon n'est ni subite ni totale. C'est une lente descente vers la folie et la damnation, dans laquelle le Caïnite n'est pas la victime inconsciente de sa malédiction, mais un complice. Le vampirisme ne condamne pas, il accroît seulement les côtés sombres enfouis. Le sang de Caïn et la Bête accentuent les désirs et pensées pervers qu'ont les mortels. L'horreur de la transformation vient de la pente glissante du déclin moral inhérent à tous les humains, mais accéléré par la nature maudite de Caïn.

Les voies du Salut

Cependant, les vampires ne sont pas sans espoir. Les Caïnites sont interdits de Paradis et d'Enfer, mais entre la damnation et la rédemption se trouvent les *voies*, croyances mystiques développées par les sages Caïnites. Les voies (*via* en latin) aident les Caïnites à supporter leur existence de vampire et à contrôler quelque peu la Bête. De nombreux Caïnites considèrent les voies comme des religions de Caïn, mais toutes les voies ne ressemblent pas aux croyances mortelles. Certaines sont plus proches de philosophies et leur organisation est plus proche de celle des cultes que des églises.

Toutes les voies enseignent au Caïnite comment maîtriser la Bête grâce à des préceptes spirituels et éthiques. Tout comme les mortels se tournent vers l'Église pour trouver réponses et réconfort, les Caïnites suivent les voies pour obtenir une certaine paix. Au centre des voies se trouve l'acceptation de la nature damnée d'un vampire. Les voies ne tentent pas de nier ce qu'un vampire est devenu, ni de prétendre qu'il est autre chose que ce qu'il est. Les voies donnent un cadre métaphysique qui permet aux vampires de comprendre et d'accepter la malédiction qui fait d'eux des vampires.

Les voies, tout comme les enfants de Caïn, sont diverses et uniques. Il n'existe pas de Voie centrale que tous les Caïnites suivent. Les voies changent, évoluent et s'adaptent aux époques. Au 13ème siècle, cinq voies servent de piliers dans la nuit et attirent un grand nombre de fidèles :

- La *Voie du Péché* se concentre sur les noirs penchants de la nature d'un Caïnite et ses adeptes nourrissent les pulsions malveillantes de la Bête pour qu'elle ne les submerge pas.
- La *Voie de l'Humanité* enseigne, au contraire, que même s'ils sont maudits, les vampires sont *toujours* des humains et que le salut repose dans la suppression des instincts et désirs de la Bête.
- La *Voie de la Bête* enseigne l'instinct et encourage la nature prédatrice de tous les Caïnites.
- La *Voie des Rois* affirme que les vampires sont supérieurs aux mortels et que leur destin est de régner sur l'humanité.
- Pour finir, la *Voie des Cieux* prétend que, même s'ils sont maudits, les Caïnites sont des agents d'un pouvoir supérieur, divins de par leur nature et leur mission.

En plus d'aider un Caïnite à accepter et comprendre sa malédiction et à acquérir un certain contrôle sur la Bête, les voies enseignent aux vampires qu'ils ne sont pas sans espoir ni salut. Les voies sont appelées ainsi parce qu'elles mènent les Caïnites hors des abysses de la damnation vers la lumière d'un état mythique appelé *Golconde*.

Selon les légendes Caïnites et le *Livre de Nod*, le Golconde est un équilibre entre les natures humaines et vampiriques. Une forme de rédemption offerte à Caïn et les siens par Dieu et communiqué par l'archange Raphaël. Nul ne sait si le Golconde est une possibilité réelle, mais il est agréable en ce qu'il est la seule paix possible pour les Caïnites, un état dans lequel les instincts et pulsions de la Bête perdent tout pouvoir sur le Caïnite. À en croire les légendes, le Golconde épargne au vampire la malédiction de Caïn, de manière à ce qu'il n'ait plus besoin de sang pour maintenir son existence immortelle. Cependant, ceux qui marchent sur la longue route vers cet état exalté luttent contre une montagne que seuls quelques mystiques Caïnites sont censés avoir vaincue.

Malheureusement peut-être, de nombreux Caïnites chrétiens, juifs et musulmans voient le Golconde comme un mensonge païen, un piège qui attire les vampires loin du véritable salut dans la lumière de Dieu. Ces vampires pieux croient que seul le pardon de Dieu peut les racheter. Suivre les voies vers le Golconde ne peut que mener à l'Enfer. Il n'est pas rare que ces Caïnites croyants traquent et persécutent ceux qui cherchent le Golconde, les traitant d'hérétiques et de blasphémateurs. Comme la folie mortelle derrière tant de croisades, ceux qui lèvent la bannière contre leurs frères pieux sont aveuglés par l'amour de Dieu et ont condamné de nombreux Caïnites mystiques aux flammes de la vertu. Ceux qui échappent aux bûchers se cachent généralement, cherchant le Golconde en secret et refusant leur aide aux autre Caïnites qui désirent désespérément un moyen de faire taire leur Bête.

La société de la nuit

La société Caïnite est basée sur une dichotomie. Les vampires sont des prédateurs solitaires n'éprouvant pas le besoin de la compagnie des leurs et pourtant cette compagnie est précisément ce dont ils ont besoin. Comme des papillons attirés par la flamme, les Caïnites se rassemblent, attirés par le plus puissant de leurs pairs. Peut-être est-ce lié à leur nature de prédateur, mais ceux qui ont la

force mènent et ceux qui sont faibles se tapissent à leurs pieds pour bénéficier de leur protection. Même les Caïnites qui résistent à ce besoin et mènent une existence solitaire le font rarement sans éveiller la suspicion et la jalousie de leurs frères plus socialisés. Ceux qui persistent à rester à l'écart sont considérés comme indignes de confiance et finissent par être traqués. Même s'ils sont solitaires de nature, les Caïnites ne sont pas différents des animaux qui vivent en meute et sont tout aussi violents, vicieux et territoriaux.

La société Caïnite est peuplée de démons et de monstres et n'est donc pas guidée par des principes normaux ou moraux. Le meurtre, l'intrigue et les actes impurs forment les piliers de l'ordre social. Et pourtant, les Caïnites sont des êtres raffinés. Ils s'entourent d'art et de beauté, aident des artistes et financent de grands travaux d'architecture. La société Caïnite est aussi ordonnée et structurée que la société mortelle, voire plus, et dominée par une hiérarchie stricte. Pour les Damnés, être né noble ou paysan ne signifie rien. Seuls le sang et l'âge élèvent un Caïnite au-dessus d'un autre.

Les liens du sang

Les Caïnites font remonter leur héritage à l'un des 13 clans, familles de sang étendues engendrées par les Antédiluviens de la troisième génération. Même si chaque vampire est unique, il hérite de certaines traditions et manières de son clan. Les héritages les plus évidents sont les Disciplines, car chaque clan maîtrise un ou plusieurs dons de Caïn. Caïn est censé avoir maudit chaque Antédiluvien pour ses actes après le Grand Déluge et ces malédictions spéciales reposent dans le sang des clans. Pour finir, et c'est malheureux, les Caïnites héritent également des intrigues et combats de leur clan, piège auquel peu de vampires échappent.

Les liens du sang entre camarades de clan sont forts, mais cela ne signifie pas que les clans opèrent comme de entités cohésives, et encore moins unies. Au contraire, les clans sont des nids de vipères dans lesquels les intrigues et rivalités fourmillent. Même si ce sont des familles de la nuit, les clans sont amorphes et lâches dans leur organisation. Les Antédiluviens sont si anciens qu'ils se sont tous retirés dans une forme de torpeur. Ainsi, il n'y a pas d'autorité centrale pour unir le clan ou faire respecter une certaine unité. Les clans sont ainsi divisés en d'innombrables familles de sang, toutes dominées par un ancien puissant, charismatique et surtout rusé. Même si le clan est important, déterminant souvent le statut attendu d'un vampire, le lignage précis d'un Caïnite est souvent plus important. Tous les Ventrues prétendent à un héritage de roi-guerrier, par exemple, mais être le seul infant d'un seigneur Ventrue puissant et respecté apporte à la fois statut et respect. Au cours du dernier siècle, de nombreux Caïnites se sont occupés à écrire des livres sur la généalogie Caïnite, tentant de débusquer les imposteurs et de déterminer quels vampires montrent des prétentions légitimes.

Pour finir, comme les mortels de l'époque, les Caïnites se divisent entre clans de privilégiés, les *clans nobles* et ceux qui sont plus sauvages et grossiers (du moins aux yeux des membres des hauts clans), les *bas clans*.

Les clans nobles

Les clans nobles règnent en maîtres sur les nuits médiévales ténébreuses. Ils forment la noblesse Caïnite composée de princes et de barons qui dirigent de vastes domaines féodaux et des cours Caïnites. Les clans nobles s'appellent les *premiers maudits* et prétendent que leurs pères ont été Étreint au cours des premières nuits d'Enoch, avant les *déchus* (les bas clans). Les premiers maudits accusent les bas clans d'avoir provoqué les combats à Enoch ainsi que sa destruction. Les clans suivants font partie des clans nobles :

• **Brujah :** Composé de croisés et de rois-philosophes, le clan Brujah est un clan féroce connu pour son zèle et son tempérament de feu. Le passé du clan est en dents de scie. C'est une longue et triste histoire de réussites surprenantes et de défaites dévastatrices. Au 13ème siècle, les Brujahs luttent pour rester parmi les clans nobles. Bien trop d'anciens du clan sont mélancoliques et regrettent les plus grands moments de l'histoire du clan et portent encore le deuil de la défunte Carthage. Les plus jeunes membres sont fatigués de l'oppression de l'époque et désirent du changement.

• **Cappadocien :** Mystiques et érudits, les Cappadociens sont à la fois craints et respectés comme des oracles et des sages. Même s'ils considèrent l'Anatolie comme leur demeure ancestrale, les Cappadociens demeurent dans toute l'Europe en tant que conseillers auprès des princes ou moines vampiriques. Ils tentent de rester à l'écart des intrigues et guerres des autres clans nobles, préférant la paisible contemplation du plus grand des mystères : la mort.

• **Lasombra :** Rois des ombres, les Lasombras sont parmi les manipulateurs les plus doués. Les Lasombras sont convaincus de leur propre supériorité décadente et comptent sur la religion et la foi, non par pieuse

révérence mais pour asseoir leur pouvoir. Les Lasombras ont des cours dans toute l'Europe, mais l'Italie et l'Espagne sont les terres où ils règnent sans conteste.

• **Toréador :** Enfants de l'art et de la beauté, les Toréadors sont les muses et poètes Caïnites. Même s'ils s'entourent de pompe et de beauté, les Toréadors peuvent être aussi fanatiques que les Brujahs ou aussi rusés que les Lasombras. Le bastion du clan se trouve sur les terres de France, aux chevaliers chevaleresques et aux bardes chantant.

• **Tzimisce :** Démons de Transylvanie, les Tzimisces se réjouissent de leur inhumanité et règnent sur une population terrifiée sous le titre de *voïvodes*. Inhumains et enclins au fanatisme, les Tzimisces considèrent mauvaises les manières de voir les choses différemment d'eux. Ils sont constamment choqués par les arrivistes qui osent défier leur position naturelle au sommet de la chaîne alimentaire. Ils règnent par la volonté de Caïn, de leur fondateur et grâce à leur pouvoir propre.

• **Ventrue :** Depuis toujours dans l'ombre des Lasombras, les Ventrues progressent lentement et

remettent en question leur domination sur les nuits médiévales. Le 13ème siècle est *leur* époque, et pendant que les Lasombras sont pris par leurs intrigues, les Toréadors par leur art, que les Brujahs pestent et que les Tzimisces gouvernent des royaumes désolés, les Ventrues prennent tout ce qu'ils peuvent et font ce qu'ils doivent. Les énergiques Ventrues savent que leur temps est venu et pendant que les Brujahs et les Lasombras s'agrippent à la partie méditerranéenne de la civilisation européenne, les Ventrues s'installent en Angleterre et en Allemagne, se forgeant de nouveaux empires et revendiquant leur droit d'être les meneurs et défenseurs de tous les Caïnites.

Les bas clans

Méprisés et incompris par les clans nobles, les bas clans ne s'intéressent pas à la pompe et à l'arrogance des premiers maudits. Les déchus se retrouvent dans des cercles différents, poursuivant leurs propres buts et intrigues. De nombreux bas clans se trouvent, en fait, loin de l'Europe et des Caïnites chrétiens. D'autres sont simplement si différents que leur

présence même perturbe les Caïnites plus "civilisés". Alors que les clans nobles tiennent les rênes du pouvoir, les bas clans reprennent du terrain après des siècles d'abus. Ils sont plus en harmonie avec l'esprit de l'époque que les premiers maudits, enfermés dans leurs châteaux et leurs tours.

• **Assamite :** Fiers et dangereux, les Assamites – qui s'appellent *Banu Haqim* – respectent un code étranger. Originaires de Terre Sainte, les Assamites se prennent pour les juges et les gardiens de la nuit, servant de soldats et de généraux à Caïn. Même s'ils sont guerriers, les Assamites ne se limitent pas aux champs de bataille physiques. Leurs rangs contiennent de nombreux anciens mystiques et des érudits révérés. Rares sont les Assamites qui quittent l'Orient, mais ceux qui s'aventurent dans l'Europe frustre et barbare servent d'espions et d'émissaires, relégués à un statut de bas clan suite à leurs manières étranges.

• **Les Disciples de Seth :** Croyant être les descendants d'un ancien dieu (qu'il ne faut pas confondre avec son homonyme, le Seth biblique, frère de Caïn et Abel), les Séthites sont des fanatiques pervers. Ils ont un air diabolique et se targuent d'être les gardiens d'un savoir interdit et de trafiquer dans le péché et la damnation. Résidant dans les sables du Moyen Orient, les Disciples de Seth se sont creusés un trou en Europe après le soulèvement des croisades. Même si nul ne leur fait confiance en tant qu'étrangers, les Séthites prospèrent en Europe en fournissant des choses que les autres n'ont pas ou ne veulent pas avoir. L'ingéniosité et la ruse sont les cartes maîtresses d'un Séthite.

• **Gangrel :** Aussi inconstants et indomptables que la lune, les Gangrels rejettent les chaînes des maîtres et des esclaves, des suzerains et des vassaux, des pères et des infants, préférant errer librement dans la nuit. La forêt et les clairières sont leurs terrains de chasse, pas les hameaux ou les ports. Pour le fier Gangrel, un vampire n'est pas plus maléfique que tout autre prédateur naturel. La seule question pour eux est de savoir s'ils veulent être de fiers loups ou des chiens effrayés.

• **Malkavien :** Les Malkaviens sont maudits par une perspicacité et une folie qui les condamnent à voir le monde comme une mosaïque brisée. Il y a bien longtemps, ils étaient les oracles Caïnites, annonçant le futur et voyant des choses que les autres ne percevaient pas. Maintenant, ce sont des parias à cause de leur folie, bannis des cours et des villes de peur que leur folie n'affecte les autres. Ils sont les hérauts et prophètes des ténèbres qui approchent.

• **Nosferatus :** Transformés en créatures hideuses par l'Étreinte, les Nosferatus portent leur malédiction à même la peau. Les Nosferatus rappellent à tous les Caïnites le mal tapi en chacun d'eux. De nombreux Nosferatus prennent leur apparence difforme pour un signe qu'ils doivent accepter leur malédiction et se repentir. Ils se comportent avec un air noble et royal qui rivalise avec celui des hauts clans.

• **Ravnos :** Réfugiés (ainsi que leurs descendants) d'une grande guerre dans l'Est, les Ravnos ont en eux une Bête maligne qui leur inspire de noirs besoins. Rares sont ceux en Europe à qui ont accordent une certaine confiance, parce que leur malédiction les rend particulièrement dangereux. Ceux qui sont acceptés servent de messagers, d'envoyés ou d'espions, se déplaçant entre les cours de seigneurs Caïnites et poursuivant leurs propres buts en secret.

• **Tremere :** Nombreux sont ceux qui refusent totalement d'admettre que les Tremeres forment un clan, car ces usurpateurs ont obtenu ce titre en éradiquant l'un des clans les plus révérés et anciens : les Salubriens. Tremere en personne a commis le pire des crimes possibles pour un Caïnite : la cannibalisation délibérée de Saulot, l'Antédiluvien Salubrien. Même si le clan est jeune, n'existant que depuis deux siècles, les sorciers du clan Tremere n'en sont pas moins puissants. Cependant, ils manquent d'alliés et sont assaillis tant par leurs ennemis mortels que Caïnites. Alors que les seigneurs et princes d'Europe entrent en guerre les uns contre les autres, nombreux sont ceux qui commencent à s'intéresser aux Usurpateurs (et à leur magie puissante), accueillant de plus en plus de Sorciers à leur cour.

La hiérarchie des Damnés

Le sang lie tous les vampires, mais seul l'âge détermine leur statut et leur position dans la société Caïnite. Même si le lignage vampirique d'un Caïnite est important (mesuré par l'identité de son père, son clan et sa génération), le respect vient avec l'âge. Les vampires qui ont survécu pendant des siècles, ont amassé un grand pouvoir et ont relevé d'innombrables défis sont les forces dominantes de la société Caïnite. Cependant, l'âge n'est pas tout. Un ancien complaisant peut facilement être détruit par un nouveau-né ambitieux et seuls les fous perdent de vue cette dure réalité. L'âge peut signifier pouvoir et influence, mais un Caïnite stagne sans but et actions, devenant une proie facile pour les jeunes et les rusés.

• **Les infants :** Nouvellement créés, les infants sont jeunes et encore à la charge de leur père. Ils sont considérés comme des enfants, mais sont rarement traités avec amour ou compassion. Une fois qu'un infant a appris le nécessaire (en une période qui peut aller de quelques nuits à plusieurs décennies), son père le présente au plus vieux vampire de la ville, généralement le prince. Il appartient à l'ancien d'accepter l'infant dans la société Caïnite et d'en faire un nouveau-né ou de le détruire.

• **Les nouveau-nés :** Considérés comme de vrais vampires, les nouveau-nés sont jeunes et désireux de se faire un nom. Ce sont des jeunes chevaliers dans l'atmosphère féodale de la société Caïnite. Même si l'Europe est surpeuplée de vampires, il y a encore assez de villes, de châteaux et même de tavernes isolées où les jeunes nouveau-nés peuvent asseoir leurs prétentions. La plupart des nouveau-nés Étreints au cours des cinquante dernières années comprennent le 13ème siècle bien mieux que les anciens, car ce sont les enfants de cette époque turbulente. Ils se déplacent aisément dans les villes bourdonnantes d'activités et traversent le continent sans crainte. La majorité d'entre eux a voyagé jusqu'en Terre Sainte (de leur vivant ou envoyés par leur père) et en sont revenus assagis et endurcis. Ils manquent du pouvoir conféré par l'âge, mais l'immortalité n'a pas corrompu les nouveau-nés comme elle paralyse leurs pères et anciens. Alors que les Mathusalems complotent et que les anciens se livrent des guerres, les nouveau-nés sont les réels catalyseurs de la société Caïnite. Les nouveau-nés mènent la charge sur les champs de bataille alors que les anciens sont trop effrayés pour le faire. Ils concluent les nouvelles alliances avec les marchands mortels, les barons et les prêtres et contaminent généralement la société Caïnite par leur dynamisme et leur énergie. La majorité des Caïnites du 13ème siècle sont soit des nouveau-nés soit des ancillas.

• **Les ancillas :** Un vampire devient un ancilla au bout d'un ou deux siècles de non-vie. Même si ce ne sont pas encore des anciens, les ancillas ont fait leurs preuves dans la société Caïnite et sont des pouvoirs établis avec lesquels il faut compter. Ils sont respectés et ont un statut prestigieux comme conseillers ou hommes d'armes auprès de Caïnites plus âgés. De nombreux ancillas s'avèrent être de futurs anciens brillants, mais certains échouent, dépassant leurs limites, aveuglés par leur propre fierté.

• **Les anciens :** Les anciens représentent l'autorité royale de la société Caïnite. La plupart des anciens sont vieux de plusieurs siècles, certains ayant été Étreint durant la Longue Nuit, voire avant. Ils diri-

gent des villes et de grands domaines, préservent les lois Caïnites et gardent les jeunes vampires dans le rang et à leur service. Ils sont devenus attachés à leur pouvoir et feraient n'importe quoi pour le garder. Entre complots et mauvais coups, les anciens sont à l'aise avec leur immortalité et défendent ardemment le statu quo. Certains anciens sont conscients de n'être rien d'autre que les instruments des vendettas des Mathusalems, mais acceptent de payer ce prix en échange de la sécurité et de l'influence dont ils jouissent.

• **Les princes :** Même s'il n'est pas lié à l'âge ou à la génération, le titre de prince reste néanmoins très important pour les Caïnites. Un prince est un Caïnite qui dirige un grand domaine (une ville, un comté, voire un royaume), obligeant les autres Caïnites à se plier à ses lois. Jadis, le titre de prince revenait au plus ancien Caïnite d'une région. Actuellement, un Caïnite se fonde une principauté et la fait respecter grâce à sa sagacité politique et à sa force. De nombreux princes du 13ème siècle sont des anciens de sixième ou septième génération, mais de nombreux ancillas et certains nouveau-nés font respecter leurs droits de princes lorsque de nouvelles villes se fondent. Cependant, il est plus facile de se proclamer prince que de faire respecter ce titre par d'autres Caïnites.

• **Les Mathusalems :** Au 13ème siècle, le véritable pouvoir repose dans les mains des quelques Mathusalems qui dépassent les anciens en âge et en influence. Vieux de plusieurs siècles, si ce n'est de millénaires, les Mathusalems n'ont pas d'égaux, à l'exception peut-être des Antédiluviens en torpeur. Il est dit qu'un changement se produit sur les vampires de cet âge. Physiquement, ces vampires entrent en torpeur durant des semaines, des années ou des siècles, de plus en plus fréquemment. Émotionnellement, ils deviennent maussades et renfermés, submergés par une profonde mélancolie et par le désespoir. Ils se languissent des nuits d'antan, mais savent que la Géhenne s'approche un peu plus chaque nuit. Certains font face à ce désespoir en se retirant du monde, devenant des mystiques et des ermites en quête du Golconde. D'autres revanchards et terribles, se perdent dans les combats et noient leurs doutes et craintes dans le sang et les intrigues.

• **Les seigneurs :** Comme le titre de prince, celui de seigneur n'est pas accordé par l'âge, mais par le statut et le pouvoir. C'est une addition assez récente à la hiérarchie Caïnite. Un seigneur est simplement le prince de plusieurs princes – un ancien puissant ou plus rarement un Mathusalem – qui jouit d'une influence certaine sur un grand nombre de princes et leurs domaines. Cet arrangement est de nature féodale, le seigneur divisant son domaine avec de plus jeunes Caïnites en retour de serment de loyauté et de soutien.

• **Les Antédiluviens :** Êtres mythiques et tyrans, les Antédiluviens sont les maîtres absolus de la Guerre des Âges, et fondateurs des 13 clans. De leur refuge, ils complotent et intriguent contre leurs rivaux, menant les clans comme des armées puissantes à travers l'Europe et le monde. Ce qu'est leur but – et l'objectif de cette folie – seuls les Antédiluviens et Caïn le savent.

Des étrangers et des criminels

Tous les Caïnites ne sont pas d'accord pour faire partie de la société des Damnés, ni n'y sont les bienvenus. Il y a toujours des bannis et des renégats et c'est aussi le cas parmi les Caïnites. Certains refusent d'obéir aux Anciennes Coutumes (les lois de Caïn) ou ont commis des crimes atroces aux yeux des autres vampires. Ceux-là sont exilés ou, s'ils le méritent, traqués et détruits. Ceux qui n'adhèrent pas aux Anciennes Coutumes sont considérés comme une menace envers l'ordre établi des clans, ce qui les rend dangereux.

• **Les Caitiff :** Les Caïnites sans lignée claire sont appelés des Caitiff. Ces vampires sans clan ne connaissent pas l'origine de leur clan, ayant généralement été engendrés et laissés pour mort ou Étreints par d'autres Caitiff. Même s'ils ne sont pas absents des rassemblements de Caïnites, tous les Caitiff sont considérés comme indignes de confiance et traités comme des bâtards, à peine mieux que des chiens. Les Caitiff sont tolérés dans la société Caïnite, mais n'obtiennent jamais de statut auprès de leurs frères membres d'un clan. Les sans clan sont condamnés à être des citoyens de seconde classe au mieux, des bannis au pire. Ils deviennent des boucs émissaires faciles, et n'ont aucun droit dans la plupart des principautés. Les stigmates inhérents aux Caitiff sont nombreux. C'est une malchance en plus de la damnation.

• **Les autarkis :** Ces vampires ont tourné le dos à la société Caïnite, refusant de vivre selon des lois édictées par une autre personne qu'eux-mêmes. Ils refusent les Anciennes Coutumes et la Guerre des Âges, désirant seulement être les maîtres de leur propre destin. C'est pour cette raison que les anciens les considèrent subversifs et les traitent comme une menace. Une fois désigné autarkis, un Caïnite affronte la nuit en renégat, chassé par les princes et les anciens, condamné à la Mort Ultime s'il est pris. Cependant, certains considèrent que ce danger est un moindre prix à payer pour leur liberté.

Le prince

Depuis l'époque d'Enoch et de Caïn, les vampires solitaires appelés princes gouvernent des groupes d'autres Caïnites, servant de meneurs et de protecteurs. Le sang et l'âge modèlent la hiérarchie Caïnite, mais le règne des princes lui confère une nature draconienne et prédatrice. En effet, un prince ne gouverne pas pour des raisons altruistes, il le fait pour sa sécurité et pour satisfaire son besoin de dominer les autres. Parmi les Enfants de Caïn, il n'y a ni égalité ni démocratie, seulement la loi des forts et des rusés, qui usent du titre de prince pour asseoir leur domination. À travers les époques, les titres et devoirs d'un prince ont changé, généralement influencés par la civilisation au cours de laquelle le prince était né ou celle pendant laquelle il régnait. Même si les princes sont nombreux, il en va de même pour les rois, ducs, Césars, archevêques et nombreux autres titres empruntés à la noblesse ou à la religion humaines. Les femmes qui servent de prince (et elles sont nombreuses), prennent généralement le titre de reine ou duchesse si elles souhai-

tent que leur titre indique leur sexe. Le terme princesse est rare, et nombreuses sont celles qui se font appeler prince, et tant pis pour le genre du mot.

Traditionnellement, comme à Enoch, le plus vieux Caïnite d'une région servait de prince, son âge lui valant cet honneur. Cependant, ce n'est plus souvent le cas actuellement. Ceux qui sont forts et puissants règnent et les autres sont des vassaux ou des rivaux. Alors que la Guerre des Princes se poursuit, de jeunes et ambitieux Caïnites usurpent les principautés de plus vieux vampires, devenus complaisants. À leur tour, de nombreux anciens réalisent les dangers évidents inhérents au poste de prince et cèdent leur titre à un jeune Caïnite dans l'espoir de se cacher derrière son trône ou défendent ardemment leur domaine, creusant un fossé entre jeunes et vieux.

Le domaine

Les vampires sont des créatures territoriales, comme la plupart des prédateurs et le domaine d'un prince est le fondement de son pouvoir. Sans fief, un prince n'en est pas un. Le domaine d'un prince peut être n'importe quoi, d'un hameau isolé dans les montagnes bavaroises à une vaste bande de terre surplombée par un château fortifié. Plus le territoire est grand, plus le prince a de prestige et d'influence. Généralement, le prince règne sur une ville et a pour domaine ses murs, tavernes et terres, obligeant tous les Caïnites qui s'y trouvent (par la force ou par le biais de serment de fidélité) à se plier à ses décrets.

Le domaine est très important pour un prince. Tout d'abord, cela lui donne de l'influence et un pouvoir temporel. Le prince a souvent des agents et observateurs parmi les institutions mortelles d'une ville. Grâce à des faveurs ou par la ruse, le prince sait ce que les marchands font entrer en contrebande, qui l'archevêque invite dans sa chambre la nuit et ce qui peut pousser les nobles à rassembler des troupes contre une ville rivale. Le domaine donne aussi au prince et à ses sujets des terrains de chasse, commodité la plus prisée de toutes.

Les agents du prince

Les princes règnent par le biais de la féodalité. Aucun vampire isolé ne pourrait faire respecter sa volonté sur un domaine aussi vaste sans avoir de vassaux dignes de confiance. En offrant des domaines aux vampires loyaux, le prince s'assure de leur soutien. En retour de son allégeance, le prince donne à tout nouveau vassal un domaine propre. Les princes dirigent rarement sans le soutien d'autres Caïnites. Les princes intelligents courtisent des Caïnites influents avant d'acquérir du pouvoir, se créant un entourage de conseillers et de lieutenants qui traitera une partie, ou la totalité, des devoirs administratifs inhérents au fief. Même si les titres peuvent varier, la plupart des princes dirigent avec l'aide des Caïnites suivants :

• **Le préfet :** Représentant des forces de l'ordre d'un prince, le préfet s'occupe normalement des affaires de juridiction et de sécurité. Ce sont le préfet et ses associés qui empêchent les nouveau-nés de causer trop de problèmes et s'assurent qu'aucun Caïnite indésirable n'est entré dans la ville. En temps de guerre, de nombreux préfets deviennent *sergents*, coordonnant les efforts de défense de la ville pendant que le prince et le maître de guerre sont sur le champ de bataille.

• **Le maître de guerre :** Commandant l'armée d'un prince, le maître de guerre ne sert qu'un prince puissant ou un seigneur qui peut rassembler assez de vampires pour justifier un tel poste. Alors que le devoir premier d'un préfet est la sécurité interne, le maître de guerre est un tacticien et meneur hors pair. De nombreux maîtres de guerre actuels sont issus des rangs des Brujahs ou des Ventrues.

• **Le sénéchal :** Bras droit du prince, le sénéchal occupe ses nuits avec les détails de l'administration d'une ville. Le sénéchal est le premier à entendre les plaintes avant de choisir (après un pot-de-vin ou une promesse) laquelle il transmettra au prince. Dans certaines principautés, le sénéchal n'est rien de plus qu'un secrétaire, un laquais et le serviteur personnel du prince. Dans d'autres, le sénéchal a plus de pouvoir que le prince et est une véritable éminence grise.

• **Le gardien :** La plupart des princes comprennent qu'il est sage de profiter des conseils d'un conseiller mystique ou spirituel. Il y a bien longtemps, les princes utilisaient des oracles Malkaviens ou Nosferatus (certains le font encore), mais dans l'atmosphère chrétienne de l'époque, la plupart se tournent vers des *prêtres livides*, adhérents et professeurs d'une des voies de Caïn. Les princes utilisent les prêtres livides pour mener les sacrements et les conseiller dans les affaires tant politiques que mystiques.

• **Le chambellan :** Cœur social de la cour d'un prince, le chambellan organise des fêtes et des tournois, accueille les dignitaires étrangers à la ville et s'occupe du prince. Les principaux talents d'un chambellan sont de commérer et d'écouter les rumeurs. Cependant, tous les princes connaissent les avantages d'un chambellan, et la plupart leur permettent de ressentir le pouls de leurs sujets et de débusquer tout détracteur potentiel.

• **Le fléau :** Le préfet maintient la loi et l'ordre dans un fief, mais la nature politique de sa position lui lie souvent les mains, l'empêchant de rendre une prompte justice sans provoquer l'ire des détracteurs du prince. C'est là qu'intervient le fléau, l'exécuteur privé du prince. Le devoir du fléau est simple. Il patrouille dans le domaine du prince en quête d'indésirables – Caitiff, autarkis et autres – et les amène devant le prince ou les détruit immédiatement. Le poste de fléau est solitaire et entraîne de nombreux stigmates. Peu de Caïnites font confiance aux fléaux et la plupart les craignent.

Les droits et responsabilités

Il n'existe aucun code universel de la conduite princière. En plus d'interpréter librement les Anciennes Coutumes, un prince est libre de gouverner son domaine comme il le souhaite. Cependant, le règne d'un prince est mesuré par le pouvoir et l'influence qu'il exerce sur ses

vassaux. Dans certains cas, le prince n'est rien de plus qu'une figure de proue, impuissant à effectuer des changements à moins d'avoir le soutien des anciens. Il y a des princes qui s'érigent en tyrans, régnant en toute impunité et appelant des chasses au sang contre tous ceux qui élèvent le moindre murmure contre eux. La plupart des princes se trouvent quelque part entre ces extrémités, sûrs de leur influence, sachant que la menace de censure et de violence suffit souvent à préserver la paix. Cependant, il est dangereux de jouer à ce jeu, car la complaisance a signé la chute de plus d'un prince.

Les droits

En tant que prince, un Caïnite a les droits suivants :

• **La destruction :** Seul le prince peut détruire (ou ordonner la destruction) d'un autre Caïnite. Les princes ont le pouvoir de Mort Ultime sur leurs vassaux comme preuve ultime de leur titre.

• **La création :** Selon les Anciennes Coutumes, seul le prince est libre d'engendrer librement, alors que les autres Caïnites doivent d'abord demander la permission. Ceux qui ne le font pas, ou désobéissent, sont détruits.

• **Le domaine :** Tout Caïnite sur le domaine d'un prince est le vassal de ce prince. Ce dernier a également le droit de donner ou léguer un domaine à ceux qui sont loyaux comme récompense ou pot-de-vin en remerciement de leur soutien.

• **La chasse :** C'est le prince qui décide des terrains de chasse et des règles qui en régissent la pratique (uniquement à la lumière de la lune, après une certaine heure, pas de meurtre...).

Les devoirs

Le titre de prince oblige le Caïnite à satisfaire à certaines attentes et à remplir certains devoirs. Ceux qui ignorent leurs responsabilités se retrouvent rapidement sans soutien face à une population en colère. Les responsabilités d'un prince incluent :

• **La préservation des Anciennes Coutumes :** Les Anciennes Coutumes fournissent une charte au prince, mais cette charte exige qu'il fasse respecter toutes les Traditions de Caïn. Les princes complaisants ne peuvent qu'espérer gouverner par la force s'ils n'adhèrent pas aux Anciennes Coutumes.

• **La protection :** Tout comme le prince peut compter sur la protection de ses vassaux, il doit être prêt à défendre ses sujets. Un prince qui détourne le regard pendant qu'un de ses sujets est détruit (par un rival ou un autre vassal) perdra crédibilité et soutien. L'honneur qu'est la principauté demande une vigilance constante. Ceux qui sont ambivalents pourraient bien se retrouver rapidement face au soleil impitoyable.

• **Le rassemblement du troupeau :** Pour préserver la paix, le prince doit s'assurer qu'il y ait toujours assez d'humains pour nourrir ses vassaux. Alors que le prince décide des terrains de chasse sur son domaine, il doit également s'occuper du troupeau humain. Sans une bonne provision de mortels, les vassaux du prince se jetteraient rapidement aux gorges les uns des autres.

Les Traditions

Une grande partie de l'autorité du prince provient des Traditions de Caïn, ou plus précisément des Anciennes Coutumes, traditions principalement orales de codes de conduite vampirique, basées sur les Traditions. Les Anciennes Coutumes sous-tendent la société Caïnite et sont le seul contrat social réel entre vampires. Les Caïnites respectent un sens strict de la tradition, motivés par la peur de la sanction divine. Les Anciennes Coutumes sont les résidus du règne de Caïn à Enoch, elles sont donc respectées, mais pas toujours suivies au sens strict.

Néanmoins, les Anciennes Coutumes forment le contrat grâce auquel tous les princes (et seigneurs) légitiment leurs droits de princes. Les Traditions sont également importantes dans l'éducation d'un infant. De nombreux anciens ne considèrent pas qu'un infant est un vampire tant que son père ne lui a pas enseigné les Six Traditions, scellant ainsi son contrat envers Caïn.

La première Tradition : L'Alliance

"Ton sang fait de toi mon enfant, conçu à mon image. Ma malédiction est la tienne, mon salut est le tien. Je me tiens devant et au-dessus de toi, comme ton régent et ton dieu. Je suis le chemin, mes Traditions sont notre Alliance. Renonce à moi et tu renonceras à tout espoir." Ainsi parla Caïn.

La notion d'Alliance est essentielle pour comprendre les Anciennes Coutumes au Moyen Âge. C'est grâce à la Première Tradition en particulier, et à toutes les Traditions en général, que les Caïnites voient en Caïn le monarque de la nuit et affirment que leur lignée est composée d'êtres superbes, maudits autant que bénis. Les Caïnites considèrent les Anciennes Coutumes et l'Alliance de Caïn comme une preuve de leur lien spirituel avec Caïn. Grâce aux décrets des Anciennes Coutumes, Caïn est présent et n'est plus un personnage de mythe ou de légende. En adhérant aux Traditions, les Caïnites confirment leur foi en Caïn et leur nature damnée, pour le meilleur comme pour le pire.

Ceux qui détestent la malédiction se tournent vers la première Tradition pour trouver le salut, espérant qu'en suivant les préceptes de Caïn, ils connaîtront la rédemption. À leur tour, ceux qui cherchent le pouvoir suivent l'Alliance, croyant en la promesse cachée de pouvoir en échange d'un fidèle service. Les princes et seigneurs, de la même manière, se tournent vers la première Tradition pour légitimer leur règne. Comme les rois mortels qui règnent par investiture divine, les princes citent la première Tradition et l'Alliance de Caïn, comme preuve que leur mandat est de régner tout comme Caïn "devant et au-dessus" de tous les Caïnites.

La deuxième Tradition : Le Domaine

"Tout comme je suis le maître de Nod, ton domaine ne dépend que de toi. Tu en es le maître et tous respecteront ce fait ou subiront tes foudres. Tous se présenteront à toi en arrivant, et tu les protégeras en retour. Il est de ton droit de chasser sur les terres de ton domaine, le sang est le tien. Accepte ces responsabilités, gouverne ton domaine et accorde aux

autres le respect que tu veux qu'ils montrent à ton égard." Ainsi parla Caïn.

La Tradition du domaine a toujours été importante pour les Caïnites, particulièrement en cette époque de relations féodales et de surpopulation vampirique. Au cours des deux derniers siècles, les Caïnites de tous rangs et clans ont désespérément combattu pour des domaines de plus en plus petits, atteignant une frénésie meurtrière au cours des dernières décennies. Le domaine dénote souvent plus que l'influence et la protection. Il accorde au Caïnite des droits de chasse unique en son sein. Avoir une taverne pour domaine fournit un nombre de victimes quasiment illimité, alors qu'un hameau isolé suffit à peine à un seul vampire. Un Caïnite ne sera pas privé de sang tant qu'il a un domaine (quelle que soit sa taille) et qu'il le protège en gardant les autres vampires à l'extérieur.

Avoir un domaine signifie aussi que le Caïnite, que ce soit un prince ou un nouveau-né, propose l'hospitalité aux vampires qui viennent et se présentent. Lorsqu'il se trouve sur le domaine d'un autre, un Caïnite se doit d'être traité avec respect. Le possesseur du domaine est responsable de la sécurité et du bien-être de ses invités et doit partager ses terrains de chasse avec eux. Cependant, les invités qui abusent de cet état des choses risquent de sévères sanctions. Récemment, comme les tensions s'accroissent entre princes et anciens, certains ont fermé leur domaine aux visiteurs, s'isolant et condamnant tous ceux qui entrent sur leur domaine sans y avoir été invités à la Mort Ultime.

Le domaine est également la pierre fondatrice féodale du règne des princes. En cette époque de seigneurs et monarques Caïnites, le domaine est devenu d'une importance primordiale. Un prince étend son influence en acquérant de nouveaux domaines. Cela lui permet d'accorder des parties de territoires acquis à ses loyaux vassaux, cimentant encore son pouvoir et ralliant de plus en plus de Caïnites à sa bannière. Tout comme les régents mortels prétendent posséder leurs chevaliers, certains seigneurs Caïnites vont jusqu'à inclure dans leur domaine les autres Caïnites et attendent que leurs vassaux leur fournissent un impôt de sang et de victimes en remerciement de leur "mécénat" royal ou du domaine qu'ils viennent de leur attribuer.

La troisième Tradition : La Progéniture

"Tu ne dois en engendrer un autre qu'avec la permission et la bénédiction de ton ancien. Créer est le privilège de ceux qui me sont proches, car il doit y avoir un contrôle. Manque à cette loi et ta progéniture et toi serez détruits." Ainsi parla Caïn.

Selon la troisième Tradition, seul le plus ancien vampire peut accorder la permission d'engendrer un infant. Cependant, pour autant que les vampires se souviennent, les princes jouissent du privilège de la troisième Tradition. La raison en est simple : il leur faut contrôler et limiter la population Caïnite sur leur domaine. Plus un sujet Étreint d'infants, plus le besoin de sang est grand et moins les terrains de chasse suffisent, limitant la capacité d'un prince à satisfaire ses vassaux. Les princes aiment également ce droit car cela empêche leurs rivaux d'amasser des légions de vampires nouvellement créés en guise de troupes de choc. Un prince peut également promettre une permission d'engendrer en cadeau pour obtenir les faveurs d'un autre Caïnite, ou pour récompenser un fidèle serviteur.

Les vampires qui Étreignent sans permission risquent généralement la destruction de leur infant et, si l'offense est grave, la leur. Peu de princes transigent sur ce point. En réalité, il est impossible de surveiller qui Étreint et qui ne le fait pas. Il est souvent facile pour un père d'envoyer son infant au loin et de le garder secret jusqu'à ce que le moment soit venu. Ainsi, tout prince qui veut garder son fief doit punir sévèrement ceux qui sont pris. Ceux-là doivent servir d'exemple, sinon les autres sujets du prince remettraient en doute son pouvoir et son autorité.

La quatrième Tradition : La Responsabilité

"Ceux que tu crées sont de ton sang, jusqu'à être libérés de ta charge. En attendant ce moment, leurs péchés, leur sang et leurs sanctions seront les tiens." Ainsi parla Caïn.

Un prince n'accorde jamais le droit de créer à la légère. Une fois qu'il a cette autorisation, le père devient seul responsable des actes de son infant. Cette Tradition avertit les Caïnites qu'ils doivent choisir leurs infants sagement. La quatrième Tradition impose que le père éduque et protège son infant. S'il ne le fait pas, la sanction est simple : le père paie les indiscrétions et crimes de son infant. Ceux qui sont réticents face à leurs devoirs de père, et qui laissent leurs infants trop libres, finissent par affronter l'ire et la condamnation de leur prince. Apeurés des conséquences, certains pères obligent leurs rejetons à prêter des serments du sang. Ces serments, qui impliquent de boire régulièrement le sang de leur père, projettent l'infant dans une servitude surnaturellement imposée, garantissant ainsi leur loyauté. La plupart des vampires s'abstiennent de cette pratique car elle tend à transformer les infants en flagorneurs.

La coutume de la quatrième Tradition veut également que le père présente son infant au prince, pour approbation. Le prince décide si l'infant est digne de rejoindre les rangs des Caïnites en tant que nouveau-né ou s'il doit être détruit. De nombreux princes agissent ainsi pour garder leurs vassaux dans le rang. Ils leur donnent le droit d'Étreindre, puis détruisent l'infant sous prétexte qu'il a été mal éduqué.

La cinquième Tradition : La Destruction

"Tu ne dois pas répandre le sang d'un de tes pairs plus âgé. Ce droit appartient uniquement à ceux qui me sont proches et à nul autre. Il est interdit à ceux de sang faible de s'élever contre leurs anciens. C'est ma dernière loi." Ainsi parla Caïn.

Les princes respectent jalousement la cinquième Tradition, s'en servant comme une carte blanche pour

garder leurs vassaux dans le rang et éliminer tout fauteur de troubles. Le droit de détruire un autre Caïnite est le dernier privilège de l'autorité du prince. Non seulement un prince peut engendrer librement et prétendre à un domaine, mais il peut aussi décider de ceux qui méritent la Mort Ultime. Le prince peut utiliser la cinquième Tradition pour punir *n'importe quel* crime, peu importe qu'il soit trivial ou mineur, sous le prétexte de la *Lextalionis*, version Caïnite de la justice biblique.

Dans le climat féodal du monde médiéval, le droit d'un prince à détruire un autre Caïnite est souvent considéré comme un don. Les Caïnites de rang, comme le maître de guerre ou le préfet, ont généralement le droit de recourir à la cinquième Tradition pour dispenser la justice et faire respecter le règne du prince. Cependant, la plupart des princes sont prudents lorsqu'il s'agit d'ordonner la destruction de Caïnites vassaux d'un autre seigneur ou prince. Même si certains princes n'hésitent pas, d'autres, plus prudents, renvoient le Caïnite coupable auprès de son prince pour être puni. Si l'accusé n'est pas puni, cela peut alors provoquer une guerre.

La sixième Tradition : Le Silence du sang

"Tu ne dois jamais révéler ta véritable nature à ceux qui ne sont pas du sang. Le faire équivaut à renoncer à mon Alliance." Ainsi parla Caïn.

Les Caïnites sont peut-être les chasseurs ultimes, mais se montrer imprudent et révéler aux mortels leur vraie nature n'augure rien de bon pour eux. Les vampires ont besoin d'un certain secret et de supercherie pour garder leur royaume nocturne à l'abri des masses de mortels ignorants qui les entourent. La plupart des mortels de l'époque savent que des *choses* errent dans la nuit, mais ne savent pas vraiment comment se débarrasser d'elles (autrement qu'en les évitant). Si les humains comprenaient totalement les faiblesses et habitudes de la race de Caïn, une grande purge deviendrait possible.

Ainsi, les princes font respecter la sixième Tradition à des degrés divers. Certains, principalement les princes de grandes villes, tiennent le silence pour sacro-saint car ils souhaitent que les mortels se leurrent en pensant que les cités fortifiées sont bien plus sûres que les hameaux isolés. (En fait, il est bien plus facile de se nourrir lorsque les mortels sont rassemblés en un seul lieu.) Dans d'autres principautés, le silence est à peine respecté et principalement ignoré. Il y a des lieux où les Caïnites assistent ouvertement aux cours mortelles, régnant par la terreur et la confiance en leur domination. À moins d'être isolés et à des lieues de toute installation mortelle, ces fiefs durent rarement plus de quelques décennies, avant d'être passés par la flamme par l'Église ou les autres Caïnites. Généralement, les Caïnites autorisent (voire encouragent) les manifestations de leur damnation qui peuvent garder les mortels dans le rang et craintifs et interdisent celles qui peuvent inciter à la résistance organisée. Voir la différence est le propre d'un prince réellement doué.

La Lextalionis

Un prince fait respecter son règne par le biais de la Lextalionis, le corps de lois vampiriques érigé par Caïn et exprimé dans les Anciennes Coutumes. La Lextalionis n'est pas codifiée ni enfermée dans des parchemins poussiéreux. C'est plutôt un code de rétributions justes, soulignant les droits et pouvoirs d'un prince, supposément créé par Caïn. Ce code obéit à un précepte simple : ceux qui manquent à la loi du prince sont détruits. La Lextalionis repose sur la justice biblique – "Œil pour œil, dent pour dent" – et accorde au prince un pouvoir terrible pour punir toute personne désobéissant à ses lois. Grâce à la Lextalionis, un prince peut déposséder un Caïnite de son domaine, l'exiler ou, pour un crime vraiment terrible, ordonner sa destruction. La Lextalionis n'est pas le seul privilège d'un prince. Tout Caïnite peut invoquer la Lextalionis pour résoudre des griefs, mais seul le prince a le pouvoir de l'appliquer. Les princes qui abusent de la Lextalionis sont rapidement victimes de leurs propres sanctions. Un prince ne peut pas espérer faire respecter la Lextalionis sans le soutien de ses sujets, mais il doit trouver une juste limite entre justice rigoriste et clémence. Le prince peut choisir de suivre la Lextalionis durement ou non et il est libre de déterminer le style et la sévérité des sanctions, comme ce qui constitue une offense.

La chasse au sang

Les chasses au sang sont à la fois communes et violentes. C'est une condamnation à mort à laquelle peu de vampires échappent. Le prince doit formellement appeler la chasse, laissant à l'accusé une occasion de fuir la ville avant minuit. Une fois la chasse lancée, tout vampire est libre de traquer et détruire le Caïnite coupable, même si généralement le préfet et sa suite mènent la chasse. Certains princes proposent même une récompense au Caïnite qui détruira le renégat, par exemple le domaine de ce dernier, lâchant ainsi une meute meurtrière de vampires assoiffés de sang et déterminés. Si un Caïnite a la malchance d'être la cible d'une chasse au sang, il est mort pour tous les autres Caïnites, sous tous les aspects. Toute personne prise à aider le fugitif est considérée comme complice et devient généralement la cible d'une autre chasse au sang.

Traditionnellement, la chasse au sang est appelée uniquement dans les cas extrêmes, mais comme les domaines deviennent rares et que les tensions entre les princes augmentent, nul n'est à l'abri. Les ennemis politiques sont souvent les cibles de telles chasses, mais toute personne assez malchanceuse pour énerver le prince peut avoir à courir pour sauver sa non-vie. Cependant, même dans les nuits violentes du 13ème siècle, peu de princes appellent une chasse au sang à la légère.

Le marquage

Les Caïnites peuvent facilement résister à toutes les blessures physiques, mais pas aux brûlures. Ainsi, ceux qui commettent des infractions mineures sont généralement marqués, pour que leurs crimes soient visibles par tous. Les infractions au domaine et le vol sont les raisons les

plus communes de marquage. Une fois jugé coupable (souvent par lubie d'un prince ou d'un préfet), une marque est posée au fer rouge sur le front ou les bras, puis recouverte de sel pour ralentir sa guérison. Selon la sévérité du crime, la marque peut être appliquée régulièrement, pour empêcher qu'elle guérisse totalement.

L'exil

Certains crimes ne sont pas assez sérieux pour mériter une chasse au sang, mais suffisamment pour faire exiler le Caïnite. Considérés comme des autarkis, ces Caïnites sont marqués puis exilés hors du domaine du prince. Le destin de ces malheureux est rarement plaisant. Sans droits ni protection d'un prince, la plupart sont traqués. Ceux qui s'échappent vers d'autres villes sont généralement refusés et livrés à eux-mêmes dans la nature. Rares sont ceux qui survivent longtemps, mais certains forment des groupes de brigands et de hors-la-loi. Dans les cercles Caïnites, ces hors-la-loi sont appelés des *Infâmes*.

Les épreuves

Empruntant à la société mortelle, le prince peut demander une épreuve et permettre au Caïnite accusé de prouver son innocence par un défi. Celui-ci peut varier dans sa sévérité, même si la plupart sont conçus pour être plus divertissants (aux yeux du prince et de la cour assemblée) que justes pour le Caïnite jugé. Les épreuves les plus communes incluent le jugement par combat, par le feu, par mise à l'épreuve de la Bête ou par la lumière purificatrice.

• **L'épreuve du combat :** Le moyen le plus commun pour le prince de décider de l'innocence d'un sujet est le jugement par combat, qui oppose l'accusé à ses accusateurs. Les princes et les anciens se voient généralement offrir la possibilité de combattre pour prouver leur innocence. Les Caïnites de rang inférieur ont rarement ce privilège, sauf si le prince s'ennuie et a besoin d'un spectacle. Le prince décide des conditions de l'épreuve, décidant de l'arène, des armes et des règles (même si les combats équitables sont rares). Même si l'issue du combat n'est pas obligatoirement la Mort Ultime, la plupart ne finissent que lorsqu'un combattant boit le sang de l'autre.

• **L'épreuve du feu :** Une autre alternative populaire de la chasse au sang est l'épreuve du feu. Dans un tel cas, l'accusé est obligé de marcher sur des charbons ardents ou est attaché à un poteau en bois qui est ensuite enflammé. Si l'accusé survit, il est déclaré innocent et libéré. Cependant, peu de Caïnites y parviennent. Pour des transgressions mineures, un prince peut demander que l'accusé tienne un charbon ardent ou aille dans le feu retirer une bague ou tout autre objet, afin de prouver son innocence. Même si elles ne sont pas fatales, ces épreuves demandent une grande volonté de la part de l'accusé, à tel point que l'innocence entre rarement en ligne de compte.

• **La mise à l'épreuve de la Bête :** Inspirée par les Caïnites byzantins, cette mise à l'épreuve consiste à enfermer l'accusé, généralement dans une cage métallique suspendue ou dans une cellule humide, le privant de toute nourriture. Les Caïnites qui entrent en frénésie sont

sommairement exécutés, alors que ceux qui résistent à leur Bête sont pardonnés. Cependant, même pardonné, rien ne dit que l'accusé soit libéré. La plupart sont condamnés à passer le reste de leur non-vie comme des animaux en cage ou en torpeur.

• **La lumière purificatrice :** Comme dans le cas de l'épreuve du feu, peu de Caïnites survivent à la lumière purificatrice. Ceux qui y sont condamnés sont enfermés sur un toit, dans un grenier ouvert ou dans une cour, quelques minutes avant l'aube. Si le Caïnite survit à une période décidée par le prince, il a prouvé son innocence et est libéré. Sinon, la Mort Ultime proclame sa culpabilité.

La noblesse nocturne

Les nuits médiévales ténébreuses appartiennent aux Caïnites. Ils existent selon leurs propres règles, assurés de leur règne du coucher du soleil à son lever. Dans les villes, les vivants rejoignent leur maison, les tavernes et autres bordels pour se protéger des ténèbres et boire afin d'oublier leurs peurs, laissant les rues vides et libres. Même les nobles et les chevaliers ne sortent pas dans la nuit froide, laissant les Caïnites libres en ville. Dans les châteaux et palais royaux, les Caïnites se rassemblent et tiennent leurs propres cours du sang une fois que les dignitaires sont allés se coucher. Le monde des rois et royaumes mortels s'estompe et les Caïnites deviennent la noblesse nocturne, concernés par leur propres buts et intrigues. Les princes et seigneurs ne se préoccupent des rois et reines mortels que si cela concerne leur survie immédiate ou leurs plans. Après tout, un monarque vivant ne règne que quelques décennies, le rendant insignifiant aux yeux des princes Caïnites qui existent depuis des siècles. Les mortels – le *Bétail*, pour utiliser le terme vulgaire des Caïnites – habitent le monde durant la journée et les vampires pendant la nuit et les deux se rencontrent rarement. Rarement, mais cela arrive. Lorsque c'est le cas, les résultats sont généralement violents et cataclysmiques, inondant les rues de sang et les cieux de cendres.

Même sans de tels conflits, le schisme entre les sphères Caïnites et mortelles n'est ni net ni total. Leurs relations ressemblent à celles entre un prédateur naturel et sa proie. Les Caïnites ne contrôlent pas plus les mortels que le loup les cerfs. Au lieu de cela, le loup réagit aux mouvements d'une harde et influence et altère les mouvements des cerfs en retour. Les mondes du Bétail et des Caïnites existent à deux niveaux séparés, mais tous deux réagissent et sont influencés l'un par l'autre. Avec le temps, cette relation changera peut-être, mais pour l'instant, les Caïnites ont confiance en leur maîtrise suprême et ont développé leur propre féodalisme pour remplir les nuits de conflits et d'intrigues, tout comme les dirigeants mortels.

La Lextalionis féodale

La société Caïnite atteint son apogée féodale, créant une société nocturne à la fois complexe et merveilleuse dans sa subtilité. Le féodalisme Caïnite, plus communément appelé Lextalionis féodale, est le cœur de la société Caïnite et motive la Guerre des Princes. Le système est étroitement lié aux enseignements de la Voie des Rois, dont les membres s'intéressent à la juste distribution de l'autorité. Tous les dirigeants ne sont pas adeptes de cette Voie, mais la respectent tout de même et ont des conseillers qui en connaissent tous les préceptes.

La noblesse Caïnite utilise tous les rangs et titres. Certains sont d'apparats, d'autres sont liés directement au statut d'un vampire. Contrairement à la noblesse mortelle, le sexe ne préoccupe pas les Caïnites. Il y a probablement autant de princes masculins que féminins. Même si certains Caïnites masculins peuvent avoir gardé leurs préjugés sur le "beau sexe", seuls les fous sous-estiment réellement leurs pairs féminins.

Les monarques

Les monarques se trouvent au-dessus de tous les autres. Ce sont les régents des royaumes Caïnites, qui dirigent des cours dans toute l'Europe et jusqu'en Terre Sainte. La plupart, voire tous, sont des Mathusalems, d'anciens Caïnites qui se souviennent de la splendeur de Rome aussi clairement que les nouveau-nés se rappellent de leur vie mortelle. Les monarques étaient autrefois des seigneurs, exilés et survivants de la chute de Rome, qui ont accru leur puissance lorsque l'Europe était encore jeune et inconnue. Dans la Guerre des Princes, les monarques poussent les seigneurs et les princes à se battre, tentant d'assurer leur place dans le futur incertain qui se profile un peu plus chaque nuit. Certains craignent que l'époque de la domination des Caïnites ne touche à sa fin et qu'ils devront se cacher des humains et régner sur la nuit comme des lépreux. D'autres se languissent de batailles, les siècles d'absence les rendant affamés de conflits et de luttes.

Les monarques gardent leur refuge secret, connu seulement de leurs plus loyaux seigneurs et serviteurs et ne veulent pas pour domaine des villes vulnérables qui pourraient être brûlées par un rival Caïnite ou des mortels zélés. Pour exercer leur influence, ils soutiennent des seigneurs puissants (par la force, le chantage ou les promesses de pouvoir), prenant leur territoire pour domaine. Cela donne au seigneur un Mathusalem pour soutien et fournit en retour au monarque des agents pour étendre son influence, sans avoir à se compromettre ou s'exposer. Ce dernier élément est essentiel, surtout que certains monarques ont passé des siècles en torpeur et que leur base de pouvoir s'est érodée. Pourtant, certains monarques comme les Ventrues Mithra et Hardestadt ou le Lasombra Montano sont très actifs dans la Guerre des Princes. Ils n'hésitent pas à apparaître personnellement ou à mener une charge occasionnelle.

Les seigneurs et les dames

Même s'ils ne sont pas aussi puissants que les monarques, les seigneurs commandent de vastes domaines et des armées de princes, barons et chevaliers loyaux. Les seigneurs règnent sur des territoires analogues à la plupart des royaumes médiévaux, divisés en un certain nombre de

principautés dirigées par des princes vassaux. La plupart des seigneurs n'apparaissent à leur propre cour qu'une ou deux fois par an, passant le reste de leur temps à voyager chez leurs vassaux pour régler des disputes et assister à des cérémonies ou des tournois.

Les princes

Il s'agit du rang le plus actif dans la Guerre des Princes. Le titre de prince est un terme générique pour tout vampire ayant pour domaine un territoire significatif et stratégiquement vital, lié au système féodal. Ce domaine consiste généralement en une cité d'Europe – de plus en plus nombreuses – en une grande ville ou en un château important. Les princes qui dirigeaient leurs fiefs avant la première croisade sont généralement appelés comtes ou ducs pour les distinguer des princes plus jeunes. Même si ces titres impressionnants attirent le respect, comtes et ducs sont généralement honorifiques.

Les barons et baronnes

Aides de camp et compagnons des princes ou des seigneurs, les barons sont les commandants, préfets et chambellans de la noblesse nocturne. Même si la plupart ont un domaine quelconque (un hameau, une guilde ou un château), le rang de baron est accordé à un vassal pour ses talents et capacités. Avec le titre de baron, de nombreux Caïnites finissent par obtenir leurs propres fiefs et devenir princes. Alors que les princes et seigneurs sont les intrigants et comploteurs de la Guerre des Princes, les barons (et les chevaliers qu'ils commandent) agissent.

Les chevaliers

Rang le plus bas, mais sous biens des aspects le plus important, les chevaliers vampiriques sont généralement des nouveau-nés et des ancillas qui ont prouvé leur valeur et ont prêté allégeance à un baron ou un prince. Même s'il s'agit d'un rang commun, le titre de chevalier est noble et c'est un privilège qui place le vampire au-dessus des autres et en fait un vassal. Les chevaliers sont généralement envoyés à des cours rivales comme messagers ou espions ou se voient accorder un petit domaine où prouver leur valeur et leur dévotion envers leur prince, seigneur et monarque. Dans la Guerre des Princes, ce sont souvent les cendres des chevaliers et de leurs écuyers qui recouvrent les champs de bataille, éparpillés par les vents matinaux. Mais ce sont également les chevaliers nouveau-nés qui ont le plus à y gagner. Nombreux sont ceux qui héritent de vastes domaines comme prise de guerre et deviennent des forces à prendre en compte dans la Guerre des Princes. Les chevaliers ne craignent rien. La plupart sont trop jeunes pour craindre l'éternité et se jettent dans la bataille avec abandon. L'Europe appartient peut-être aux seigneurs et monarques, mais les champs de bataille sont aux chevaliers.

Les bas clans

Les bas clans sont handicapés par la Lextalionis féodale. Même si certains individus sont les bienvenus dans les cours, ils bénéficient rarement des mêmes traitements qu'un Lasombra ou un Ventrue. Il est possible pour un vampire de basse extraction de se hisser dans la noblesse, mais il devra travailler deux fois plus dur et faire face constamment aux tromperies. Il est bien plus fréquent que les vampires des bas clans aient un poste à la cour sans jouir du rang qui devrait aller de pair. Les mystiques Malkaviens, les sergents Gangrels, les espions Nosferatus et les sorciers Tremeres sont de plus en plus fréquents à la cour, mais il est rare qu'ils soient faits chevaliers.

Cependant, la Guerre des Princes commence à fondre les lignes séparant les clans nobles des bas clans. De nombreux Caïnites des bas clans se rendent sur le champ de bataille sous la bannière de princes et de seigneurs, ce qui leur donne un certain poids depuis quelques années. Leur statut croît à chaque bataille et certains ont même reçu des domaines en récompense. Et bien sûr, plusieurs vampires de bas clans ont simplement pris et défendu des domaines, prenant le titre de prince sans l'approbation d'un idiot d'un clan noble.

La féodalité

La féodalité est au cœur de la Lextalionis féodale, car un réseau de serments et d'alliance lie les nombreuses cours d'Europe à leur seigneur et, par leur biais, aux monarques qui sont les véritables pouvoirs du Moyen Âge. Des chevaliers aux monarques, la féodalité est représentée par des serments et des vœux qui soutiennent les cours comme des liens sociaux et des institutions dirigeantes. Lorsqu'un Caïnite en reconnaît un autre comme supérieur, il lui accorde sa fidélité en échange de protection et de soutien. La Lextalionis féodale encourage les liens des plus basses aux plus hautes strates de la noblesse nocturne.

En prêtant allégeance, le vassal, qu'il soit chevalier, prince ou seigneur, offre son soutien et sa loyauté, tant militaire que politique, à son supérieur. Le vassal fait également vœu de ne jamais attaquer son suzerain, même si au cours de la turbulente Guerre des Princes, ce n'est pas toujours vrai. En retour, généralement mais pas systématiquement, le suzerain accorde un domaine à son vassal, qui doit le diriger. La taille du fief dépend du rang et du statut du vassal. Les chevaliers se voient généralement accorder des tavernes ou de petits quartiers, les barons de grands domaines ou une guilde. Pour finir, le lige fait vœu de protéger son vassal, tant sur le champ de bataille qu'à la cour. Les Traditions de Caïn aident à institutionnaliser le serment d'allégeance et donc, le système féodal dans son ensemble. Les Traditions du domaine, de la progéniture et de la destruction cimentent le règne du suzerain. Elles lui permettent de protéger et d'offrir des domaines et d'autres présents (comme le droit d'engendrer) à ses vassaux, en échange de leur fidélité. Elles lui permettent également de punir toute transgression.

Au plus bas de l'échelle féodale, un chevalier offre de protéger son suzerain (généralement le prince, mais parfois un baron ou un seigneur) et de soutenir ses entreprises, en servant d'émissaire ou sur le champ de bataille. En retour, le prince (ou le baron ou le seigneur) accorde au chevalier un domaine et tous ses privilèges, et fait vœu

de protéger son vassal. La plupart des princes demandent également qu'une dîme soit payée, généralement un pourcentage du revenu que génère le domaine ou, en temps de guerre, l'obligation de lever une troupe de vampires ou de goules pour rallier la bannière du prince.

Au-dessus des chevaliers, les princes se prosternent devant les seigneurs ou les monarques, mais les liens ne sont pas aussi stricts. De nombreux princes ont des fiefs parce que ceux-ci leur ont été accordés par un seigneur, ou parce que le prince paie un assez lourd tribut au seigneur pour que celui-ci ne se donne pas la peine de le prendre par la force. Même ainsi, un bon nombre de princes se considèrent autonomes et ne s'allient à un seigneur que pour présenter un front uni à des ennemis communs. Le rival d'un prince sous la bannière d'un seigneur ou d'un monarque ferait mieux de réfléchir à deux fois avant de lui déclarer la guerre, du moins sans le soutien de son propre seigneur. De plus, pour qu'un seigneur garde son domaine, il doit garder l'emprise sur ses princes vassaux. Ainsi, la Lextalionis féodale fournit un système où un seigneur (ou monarque) rival peut usurper le contrôle en piégeant ses propres princes "rivaux" ou en soutirant des serments d'allégeance (par force, chantage...) auprès des vassaux du premier seigneur.

Les voies

Le règne des rois et le pouvoir de l'Église sont souvent mêlés, créant un système complexe qui a trouvé un équilibre précaire au 13ème siècle et il en va de même pour les cours de la noblesse nocturne. Les affaires de foi (en Dieu ou en les voies) ne sont ni triviales ni académiques. Elles sous-tendent la société Caïnite autant que les cours mortelles. Dans l'état d'esprit médiéval de la plupart des Caïnites, les voies ne sont pas seulement une manière de traiter avec les plus sombres besoins du vampirisme, mais également une mesure de la valeur du vampire. Ceux qui suivent leur Voie avec fidélité et piété sont respectés, considérés comme nobles dans leur corps comme dans leur âme et sont donc des dirigeants dignes. D'un autre côté, les pécheurs ne valent pas mieux que des démons et un prince ou un seigneur à la Voie basse doit généralement recourir à la tyrannie ou à la violence pour cimenter son règne. Les voies, tout comme l'Église romaine, sont des pouvoirs à part entière. Même si elles ne sont pas aussi organisées que l'Église, les voies font néanmoins partie de la Lextalionis féodale.

La progression des voies dans la société Caïnite reflète celle du christianisme. La plupart des voies, qui ont commencé comme de petits cultes dans les nuits avant Rome, sont devenues de quasi-religions au 13ème siècle, avec leurs rites, leur liturgie et leurs prêtres. Même si toutes les voies n'ont pas développé tous ces atours, l'atmosphère religieuse de cette époque signifie que toutes les voies ont une dimension spirituelle et politique. Alors que la noblesse nocturne règne sur la nuit, les voies dirigent les âmes et les Bêtes de tous les Caïnites et sont la source de leur pouvoir politique. Même les voies comme la très apolitique *Via Bestiae* a un degré de pouvoir qui aide à contrer les règnes établis des seigneurs et princes. Tous les Caïnites ont une loyauté double : envers leur suzerain et envers leur Voie. L'une protège les vampires de leurs rivaux, l'autre de leur Bête.

De nombreux princes, comme leurs pairs mortels qui se tournent vers l'Église, usent des voies pour légitimer leur prétention au trône. La plupart subissent des couronnements élaborés dans lesquels leur est conféré le droit de régner, non seulement parce qu'ils ont un domaine et y font respecter la Lextalionis, mais par l'assentiment de leur Voie. Dans d'autres cas, les princes et seigneurs courtisent les voies et leurs prêtres pour obtenir leur soutien et celui de leurs fidèles. Les résultats sont une montée lente mais graduelle des voies comme entités politiques. Alors que les princes et seigneurs se tournent vers les voies pour obtenir du soutien et offrent des domaines et autres promesses, les voies et leurs clercs croissent en prestige et influence en tant que conseillers ou pouvoirs féodaux.

Les prêtres livides

Le terme "prêtre livide" provient de l'habit pâle que les adeptes français de la Voie des Cieux portaient au début du 12ème siècle, mais se réfère maintenant à tout Caïnite reconnu comme professeur légitime d'une Voie. Dans le système féodal, ils jouent un rôle similaire à celui des prêtres, évêques et archevêques mortels : ils contrebalancent le pouvoir des seigneurs et des princes. La plupart ont leurs adeptes pour domaine, tout comme un prince ses sujets. La différence est que les prêtres livides ne demandent pas de serment d'allégeance, mais affirment que chaque adepte d'une Voie dépend naturellement d'eux et donc, est de leur domaine.

Au cours des 11ème et 12ème siècles, de nombreuses voies (principalement la Voie des Cieux et celle des Rois) prennent l'apparence de religions organisées. Les prêtres livides commencent à croître en nombre, se séparant du mouvement féodal naissant. Au cours du temps, plusieurs anciens et princes ont adopté des titres tels qu'évêque ou archevêque, par piété et pour contrebalancer l'influence croissante des seigneurs et monarques. C'est particulièrement vrai au début du 13ème siècle, lorsque les anciens pleins de ressources et indépendants refusent de plier face aux seigneurs et à leurs monarques. Ils usent de leur Voie et de leurs adeptes pour gagner de l'influence et du pouvoir, créant un parallèle au schisme mortel entre roi et pape.

Le rôle des prêtres livides est complexe. Ce sont des conseillers spirituels et mystiques, érudits dans leur Voie et connaissant tout sur Caïn. Ce sont également des entités politiques, accordant leur soutien à des princes ou des seigneurs qui leur promettent (à eux, mais parfois à leurs voies) de l'influence et du respect. Le soutien d'un prêtre livide peut suffire à accorder à un prince, ou à un rival, une victoire facile sur un domaine contesté. Les prêtres livides ont également le pouvoir de déposer un prince, citant les péchés contre leur Voie comme des manquements à la convention de Caïn, accusation qui ternit sérieusement la réputation et l'influence d'un prince. Pour cette raison, rares sont les princes qui oppriment les voies et leurs prêtres, sachant que cela pourrait suffire à déclencher une révolte ou à les exposer à leurs rivaux.

Cela ne signifie pas que les prêtres livides d'une même Voie sont unis. Les discordes et intrigues sont tout aussi communes parmi les prêtres Caïnites que la noblesse nocturne. Ces conflits empêchent les prêtres livides de devenir trop puissants. De même, les princes rusés laissent rarement une seule Voie devenir dominante dans leur fief. Ils ouvrent les portes à autant de voies que possible, les obligeant à entrer en compétition pour l'influence que le prince leur accorde.

Les sectes

Même si le réseau de féodalisme Caïnite domine les nuits médiévales ténébreuses, tous les vampires ne choisissent pas de rester sous la bannière d'un seigneur ou d'un prince. La société Caïnite, malgré les apparences, a toujours été fractionnée, composée de cultes et de familles de sang. Dans les ombres des cours, il existe un certain nombre de sectes. Certaines ne sont rien d'autre que des sociétés secrètes, d'autres sont des rivales des princes et seigneurs de la région.

Les Inconnus

Lorsque Rome est tombée, de nombreux Caïnites âgées et puissants ont tout simplement disparu, s'évaporant dans les ombres et ne faisant plus jamais parler d'eux. Ces vampires secrets et mélancoliques forment les Inconnus. Contrairement aux monarques, de nombreux Inconnus choisissent de rester cachés. Ils sont censés reposer sous d'anciennes villes, regardant leurs jeunes frères faire les erreurs qu'eux-mêmes ont faites à Rome. Certains tentent de guider et d'aider. D'autres sont revanchards et fiers et souhaitent seulement voir tous les Caïnites souffrir comme eux lors de la chute de Rome. Il est dit que des Inconnus ont joué un rôle dans la chute de Constantinople. Si tel est le cas, c'est un crime que la secte ne se pardonnera jamais. Depuis l'aube du 13ème siècle, les Inconnus pratiquent une politique de non interférence, allant jusqu'à envoyer des espions et des envoyés (des "surveillants" pour reprendre leur terme) garder un œil sur les seigneurs et princes. Les Inconnus font également de gros efforts pour préserver le savoir Caïnite alors que la Guerre des Princes fait rage et que de vieux et précieux manuscrits brûlent.

La plupart des princes et monarques affirment que les Inconnus ne sont qu'une rumeur, des bavardages superstitieux sur des "croquemitaines" anciens. Cependant, en secret, ceux qui se souviennent de Rome se rappellent des puissants seigneurs d'alors et savent qu'ils ne doivent pas provoquer l'ire du dragon endormi que sont les Inconnus.

L'Ordre des Cendres Amères

Les chevaliers Caïnites de l'Ordre des Cendres amères cherchent la rédemption rejetée par Caïn et dévouent leur non-vie à la Lumière de Dieu. Ses origines sont voilées de mystère, mais l'Ordre est présent en Europe et en Terre Sainte. Il poursuit un but censé avoir été transmis par le Christ lui-même. La plupart de ces adeptes pensent qu'il est de leur devoir de sauvegarder et protéger les reliques saintes – preuves tangibles de l'exis-

tence de Dieu – pour ne pas qu'elles tombent dans de mauvaises mains, Caïnites ou mortelles. Il existe d'innombrables légendes sur l'Ordre. Certaines prétendent qu'ils montent des étalons goules et combattent les forces infernales au nom de Dieu, ou que les chevaliers Caïnites de l'Ordre ont bu le sang du Christ et ont été libérés des tourments de la Bête. Seuls les Chevaliers des Cendres amères connaissent la vérité, et peu sont susceptibles de livrer les secrets de la secte à des étrangers.

Cependant, l'Ordre n'est pas au mieux. Des intrigues internes et des ennemis externes ont érodé une partie de son influence. La plupart de ses possessions en Terre Sainte ont été perdues, ainsi que les reliques, suite aux croisades et aux luttes entre Caïnites. Même en Europe, l'Ordre est sur la défensive. Même si c'était autrefois un pouvoir à prendre en compte dans le Languedoc ou en Espagne, la croisade albigeoise et la *reconquista* ont mis en ruine plusieurs de ses châteaux. Seul son quartier général, le Château du Lac en Écosse est toujours secret et sûr, mais nul ne sait pour combien de temps. Pourtant, peu importe les revers, les Chevaliers de l'Ordre demeurent fidèles à leur but et cherchent toujours ceux qui sont dignes de la rédemption de Dieu.

Même si l'Ordre disparaît, cela n'empêche pas ses chevaliers de poursuivre leur objectif sacré. En Europe, de la Provence au Nord de l'Allemagne, les Chevaliers du Graal cherchent les reliques perdues, suivant rumeurs et légendes jusqu'aux plus noirs tréfonds du monde connu. Il est dit qu'un Chevalier du Graal voit plus de lieux en un an que la plupart des anciens en plusieurs siècles de non-vie. Cependant, alors que l'Ordre entre en contact avec les cours du sang des princes et des seigneurs, ses chevaliers constatent qu'il est de plus en plus difficile de ne pas être impliqués dans la Guerre des Princes. Cela s'avère être un combat perdu d'avance. La plupart des princes et seigneurs font combattre les Chevaliers du Graal en leur nom après leur avoir promis des reliques.

Les Infâmes

Les nuits changent. Les Caïnites sont repoussés de plus en plus loin dans les ombres et les jeunes rongent leur frein sous l'oppression des anciens. Partout où certains ont le pouvoir, comme les seigneurs et les princes, il y a des mécontents et des hors-la-loi. Parmi les Caïnites, ces hors-la-loi ont un nom : les Infâmes. La plupart des Infâmes, qu'ils soient brigands, rebelles ou bandits, refusent de se plier aux Traditions archaïques de Caïn et au règne des anciens. Ils considèrent la non-vie comme un don qui les libère de l'oppression de leur vie mortelle. Se soumettre volontairement à une servitude, envers leur père ou leur prince, est impardonnable.

Esprits libres et chaotiques, les Infâmes gagnent en courage. La montée des villes et des classes moyennes composées de guildes et de marchands a permis aux Infâmes de se tailler des royaumes sous le nez des seigneurs et des princes qui ne voudraient pas se salir les mains avec des artisans, des comédiens ou des ouvriers. Il n'est pas étonnant que les rangs des Infâmes soient composés de nouveau-nés des clans nobles et bas, lassés de l'oppression de leurs pères et princes.

Les Infâmes partagent peut-être des liens et ont un désir commun, mais ils ne sont pas plus unis que les cours du sang. De plus, ils doivent lutter chaque nuit pour leur survie. Nombreux sont ceux qui vivent comme des hors-la-loi, formant des colonies d'Infâmes dans la nature, hors d'atteinte des princes et de leurs préfets. D'autres se cachent dans les villes, se servant des guildes pour masquer leurs mouvements et objectifs.

Au cours des dernières décennies, la ville portuaire de Marseille est devenue un refuge pour les Infâmes, source constante d'embarras pour St Régis, prince Toréador de la ville. Alors que de plus en plus d'Infâmes s'installent en ville, les tensions montent et semblent vouloir mener à la guerre. Cependant, St Régis livre un combat perdu d'avance, car il est isolé des cours de l'Amour courtois et de Paris suite à la croisade albigeoise. La plupart des Infâmes espèrent que Marseille deviendra ville franche avant la fin de la décennie.

Les Prométhéens

Les Prométhéens se souviennent de Carthage et aimeraient la recréer. Prenant leur nom de Prométhée, qui a défié les dieux pour offrir le feu à l'humanité, Ceux qui amènent le feu (comme ils se nomment parfois aussi) veulent éclairer les Caïnites comme les mortels. Ils veulent créer une nouvelle époque où les Enfants de Caïn et ceux de Seth vivraient ensemble. Rêveurs et idéalistes, leur vision utopiste de la "nouvelle Carthage" unit les Prométhéens grâce à un même objectif. La secte attire les Caïnites de toutes les strates, des seigneurs aux membres des bas clans, en passant par les princes. Tout comme les Infâmes, Ceux qui amènent le feu espèrent provoquer un changement total en commençant par la base, ciblant les jeunes Caïnites et la classe moyenne mortelle naissante plutôt que les nobles et les anciens. Plus organisés que les Infâmes, les Prométhéens ont de l'influence sur les éléments criminels de plus en plus nombreux dans les villes, ainsi que sur les marchands et les guildes.

L'Hérésie Caïnite

Crainte, l'Hérésie Caïnite est une tache sur les nuits du 13ème siècle. Corrompant le dogme gnostique et chrétien avec des mensonges et des apocryphes Caïnites, les origines de l'Hérésie remontent aux premiers siècles après la naissance du Christ. Dès lors, elle a usé de ses enseignements blasphématoires, de la force et de la manipulation pure et simple (sans mentionner l'évangélisme et le prosélytisme) pour accroître ses rangs et tendre ses filets jusque dans l'Église et de nombreuses maisons royales d'Europe.

La Curie cramoisie, corps composé des prêtres du culte les plus influents, dirige l'Hérésie. C'est la Curie cramoisie qui décide de la doctrine de l'Hérésie et tente d'en coordonner les mouvements, tâche quasi-impossible étant donné la nature fragmentée de l'Hérésie. La Curie prétend que Caïn était, en fait, le favori de Dieu et que sa marque est le signe de cette préférence et non une malédiction. En retour, ayant été touchés par la main de Dieu, tous les Caïnites sont comme des anges, révérés comme

des êtres divins, de vrais prophètes et messies. Depuis les premières nuits, l'Hérésie Caïnite a infiltré et perverti les prêtres chrétiens, amassant de grandes richesses et de l'influence en chemin. Elle a même tissé ses filets jusque dans la Voie des Cieux, détournant de pieux Caïnites vers une Voie noire qui mène aux ténèbres et à la damnation. Du coup, certains membres importants de la Voie des Cieux commencent à s'intéresser à l'éradication de l'Hérésie.

Plus importante pour l'Hérésie est la croyance que l'année 1239 annoncera la venue de la Géhenne. La plupart de ces adeptes, tant mortels que Caïnites, s'occupent à se préparer à cette éventualité, convaincus que Caïn reviendra pour rendre son jugement avant la fin de la décennie.

Une histoire du sang

Mon cher Dracon,
"Comment cela finira-t-il ?"

Tu m'as posé cette question autrefois, il y a bien longtemps, lorsque Constantinople était encore, une question simple à laquelle je n'avais pas de réponse. Pourtant, tes mots m'ont hanté depuis et ont empli mes nuits d'incertitudes. Mais que pouvais-je attendre d'autre de l'ineffable Dracon, fantôme de Byzance, infant dévoyé de Tzimisce et héritier du Rêve qu'était Constantinople ? Où étais-tu, il y a vingt-six ans, lorsqu'elle a entièrement brûlé ? As-tu regardé quand ton amant, le patriarche Michael, est tombé en cendres ? Qu'en est-il de ton infant, le Caïnite Saint Gesu ? L'as-tu sauvé ou condamné aux ténèbres ? Qu'en est-il de tes monastères et livres ?

Tu m'as demandé comment cela finira-t-il. Laisse-moi te poser une meilleure question. "Comment tout cela a-t-il commencé ?" Quelle dure main du destin s'est saisie des nôtres et nous a jetés sur une mer de sang et de cendres ? J'ai enfin compris ce que tu ne m'interrogeais pas sur le futur, mais sur le passé, ce passé qui nous emprisonne et nous condamne à répéter éternellement les mêmes erreurs.

Préambule

Notre histoire est composée de villes. N'as-tu pas remarqué que nous constatons le passage du temps lorsque tombent de grandes villes ? Tout d'abord Enoch, berceau des clans. Puis vint la Seconde Cité et les luttes qui y ont mis fin. La puissante Rome et sa décadence. Carthage rasée et salée qui hante encore nos nuits, et plus récemment Constantinople. Toutes parties, rien que des souvenirs chers à notre race maudite. D'où vient notre amour pour les villes et pourquoi nos mystiques – comme toi et Caïn lui-même – les abandonnent ?

Une autre remarque avant de poursuivre. Dans tout mon traité, je mentionne notre histoire à la première personne du pluriel alors même que je n'ai jamais connu la Seconde Cité ni Rome à son apogée. Je le fais parce que je pense que nous héritons de bien plus que du sang lors de l'Étreinte et je suis sûr que, dans ta mutabilité, tu es d'accord. Comme une hydre, les nôtres ont de nombreuses têtes (les clans) et de nombreuses mâchoires qui claquent (nos frères) mais un seul corps : Caïn. Il y a un commencement et une fin. Le reste ne signifie rien.

Les racinès

De la Première Cité, de la création de nos fondateurs ou du juste déluge qui a noyé Enoch, il n'y a rien à dire. L'héritage des premières nuits est le nôtre. Nous ne pouvons pas y échapper. Lorsque nous nous sommes pris pour des dieux à Enoch et que nous avons Étreints sans limite, cela ne nous a pas damnés aux yeux de Caïn ou de Dieu. Nous étions déjà damnés, damnés par notre existence même et par notre futur écrit dans le sang. La vérité est qu'Enoch n'était que le début et nous avons vainement tenté depuis le Grand Déluge de reconstruire les promesses et souvenirs brisés seulement pour détruire ce que nous avions construit. Enoch est un souvenir et rien d'autre, un souvenir qui nous pousse à détruire ce que nous avons construit, un soupenir qui nous rappelle que rien de ce que nous touchons ne peut durer. C'est le souvenir d'Enoch – cette terre promise des nôtres – qui nous pousse sur un noir chemin.

C'est pourquoi Caïn a tourné le dos à Enoch alors que la pluie tombait et pourquoi il nous a quittés.

Notre histoire commence avec la Seconde Cité et non avec Enoch. À Enoch, les nôtres n'avaient pas le choix. Les membres des deuxième et troisième générations ne faisaient que suivre Caïn. Mais après le Déluge, les nôtres ont eu le choix. Les Antédiluviens auraient pu s'éparpiller dans les plus sombres recoins du monde lorsque les eaux ont reculé et attendre la nuit ultime. Certains l'ont fait. D'autres ont choisi de se tailler un empire à leur image et ont bâti la Seconde Cité. Et comme Enoch, la Seconde Cité était condamnée dès le départ. Ce ne sont pas les mains de Dieu, ni même de Caïn, qui l'ont détruite, mais les propres jalousies et vendettas des Antédiluviens. À cette époque, la Seconde Cité grouillait des nôtres et les clans grossissaient et se flattaient de ne pas être limités dans leurs excès. Cependant, j'ai entendu dire que tu te souviens de cette époque, et je ne prétendrai pas savoir à quoi ressemblait la ville. Ce que je sais est que les clans ont commencé à se battre et que le poison s'est infiltré profondément.

Quelles qu'en soient les raisons, et je prie pour que nous ne les sachions jamais, les Antédiluviens ont commencé à massacrer leurs pères puis sont entrés en guerre les uns contre les autres, jusqu'à ce que la Seconde Cité soit réduite en ruines. Caïn est censé être revenu une dernière fois dans la curie et les a tous maudits. Pourtant, cela ne suffisait pas aux Antédiluviens. Ils avaient juré de se venger une nuit, car tous se blâmaient mutuellement de la destruction de la Seconde Cité. Ainsi, la Guerre des Âges a commencé.

Le grand exode et les premiers empires

Après la chute de la Seconde Cité, la plupart des nôtres se sont séparés. Des Antédiluviens, peu de nouvelles après cette date, mais leur influence coulait dans les veines de leurs enfants (qui allaient former les clans), qu'ils guidaient et manipulaient dans le pantomime invisible qu'est la Guerre des Âges. Pourtant, le monde était différent à cette époque et un gouffre béant séparait les nombreux Enfants de Caïn. Les nôtres marchaient sur des terres qui s'appelleraient un jour Babylone, Angleterre, Égypte et au-delà. Le monde était jeune, et en cent endroits différents, cent Enoch ont été créés. Au fil du temps, tous sont tombés les uns après les autres. Là où les nôtres s'installaient, luttes et conflits s'ensuivaient. Les rivaux Caïnites manipulaient des empires pour vaincre leurs anciens ennemis sans une seule pensée pour les mortels qui périssaient ou les civilisations détruites. Alors que le Bétail n'avait pas besoin d'aide pour entrer en guerre, les nôtres étaient bien empressés de lancer les empires dans la bataille, et nous le faisons encore. Souvent, lorsque les combats mortels cessaient et que la nuit tombait, les Caïnites se retrouvaient sur le champ de bataille. Ils se nourrissaient des morts et des mourants, puis continuaient le combat, avec une férocité et une sauvagerie sans égal. Un puissant combat de titans faisait trembler la terre et provoquait les tempêtes.

Alors que les mortels s'essaimaient et devenaient plus nombreux, les nôtres étaient obligés de se cacher, pour se protéger des humains trop zélés et des rivaux Caïnites. Même si nous étions en nombre réduit, ce n'était pas le cas de nos luttes et vendettas. De dirigeants avérés, nous sombrions dans les ombres où nous découvrions qu'il y avait plus de place pour manœuvrer. De cette manière, nous sommes entrés en Grèce, parmi les autres tribus d'Europe, en Perse et même dans l'Orient inconnu. Les souvenirs d'Enoch et de la Seconde Cité ne sont que des légendes, et nous répétions les mêmes erreurs. Dès qu'une ville naissait, les nôtres s'y regroupaient et cela n'a jamais été plus destructeur que dans la Ville Éternelle : Rome.

Quelle place merveilleuse que Rome. Pas cet amas de ruines qui existe de nos jours, mais une cité labyrinthique de colonnes et de temples, devenue un centre important pour les nôtres, comme si ses rues même nous appelaient. Tout d'abord sont arrivés les Ventrues et les Lasombras, puis les Malkaviens et les Toréadors, tous murmurant à leur tour aux oreilles du Sénat et des Césars. Notre population s'est accrue. Jamais, pas même à Constantinople, autant des nôtres n'avaient vécu dans la même ville. Nous logions dans les catacombes, dans les

temples et les villas luxueuses qui font passer les châteaux et villes actuels pour des demeures primitives. Et le sang coulait.

Les esclaves mouraient en masse, mais personne ne le remarquait. Le Colisée accueillait des festins de sang au beau milieu de la nuit, et sans notre intervention, même si nos frères n'étaient que trop heureux de participer aux festivités. Nous nous contentions de suivre les excès mortels et de les porter à de nouveaux niveaux. Pourtant, il y avait de l'espoir aux premières nuits de Rome. Peut-être que Rome, nommée Cité Éternelle par un poète mortel était le bastion qui allait survivre à nos guerres et demeurer jusqu'aux Nuits Ultimes. La plupart pensaient que c'était vrai, comme tes compagnons Michael et Antonius. Mais une fois de plus, notre jalousie et notre haine allaient s'assurer que cela ne soit pas le cas. Combien de fois allions-nous répéter la trahison de la Seconde Cité ?

Carthage

Carthage. Ce nom résonne encore, même pour ceux qui n'étaient pas nés lorsque les légions romaines ont marché sur ses ruines. Carthage. Le simple fait d'écrire son nom fait résonner les cris des trop nombreux qui se trouvent en torpeur sous ses ruines, témoins éternels de la folie et de l'orgueil extrêmes des Caïnites. Actuellement, nous sommes encore trop divisés sur les événements qui se sont produits voilà plus d'un millénaire. Son souvenir est encore frais et douloureux pour ceux qui ont survécu à ces nuits effrayantes.

Carthage. Ville maudite. J'ai entendu dire que ce sont les Brujahs qui ont fondé Carthage à l'ombre des Romains. Ils ont bâti un empire puissant et ont envoyé leurs bateaux de commerce, sur la Méditerranée, alors que Rome déclinait. Cependant, l'affront n'était pas suffisant pour mériter l'oblitération. Non, les Brujahs et tous ceux qui se rassemblaient à Carthage régnaient comme Caïn l'avait fait sur Enoch. Ils ne se cachaient pas, ni n'erraient dans les rues comme des fantômes. Ils dirigeaient ouvertement, demandant une dîme en sang aux mortels qui donnaient volontiers leur vitæ en échange de leur protection. Nombreux étaient ceux qui appelaient Carthage la Nouvelle Enoch, et cela faisait enrager les Ventrues et Malkaviens de Rome. Les accusations de sacrilège tonnaient dans le Sénat la nuit, bientôt remplacées par le slogan "Cartago delenda est" : Il faut détruire Carthage. Et ainsi, les légions ont-elles été envoyées et la première grande guerre entre les nôtres a été déclarée. Durant presque 50 ans, Brujahs et Ventrues, Carthage et Rome, ont combattu.

Finalement, Rome a gagné. Je ne peux qu'imaginer ce que cela devait être d'avoir à assister à une telle destruction et je me demande si tu y as assisté. Voir les légions marcher sur Carthage, menées par les généraux Ventrues et Malkaviens (et, à en croire les rumeurs, Gangrels). Toute vie éteinte, les Ventrues ont ordonné que la terre soit salée à la venue du jour, piégeant pour l'éternité des centaines des nôtres, en torpeur.

Cependant, Rome en a payé le prix. Une fois les légions et les vainqueurs revenus, l'espoir a semblé s'éteindre à Rome. Ce n'était plus un lieu magique pour les nôtres. Il nous rappelait la marque terrible que nous portions et le destin auquel nous ne semblions pas pouvoir échapper. Certains ont tourné le dos à Rome et sont partis, y compris toi et tes amants, le Toréador Michael et le Ventrue Antonius. De nombreux autres ont décidé de rester, terrifiés par le monde obscur qui les attendait hors de Rome. Même si Rome et son empire ont duré plusieurs siècles après Carthage, sa magie était brisée et il ne restait que décadence et intrigues mesquines. Rome était morte pour les nôtres, mais nombreux étaient ceux qui l'ont ignoré jusqu'à la Longue Nuit.

La Longue Nuit

Lorsque les hordes barbares sont arrivées à Rome, le désespoir s'est abattu sur les nôtres. Brisés et perdus, nous nous sommes séparés une fois de plus. Certains sont retournés dans les sables de l'Orient, d'autres dans les étendues sauvages d'Europe. Rome est devenue une cité silencieuse, ses anciens maîtres Caïnites détruits, en torpeur ou en fuite. Les plus jeunes ont quitté Rome pour se tailler leurs propres royaumes. Il ne restait que des ruines. En un court siècle, ils sont devenus les seigneurs de la prétendue Longue Nuit. Sur toutes les terres obscures, les Caïnites prospéraient. Même les jeunes, âgés de quelques décennies seulement, devenaient comme des rois et des chefs, dirigeant des domaines qui assisteraient à la naissance des royaumes d'Angleterre, de France et de Castille.

C'était une grande époque pour les nôtres et la Longue Nuit a semblé se poursuivre éternellement pour ceux qui restaient sous son voile. Des distances infranchissables séparaient les domaines et les Caïnites se retrouvaient à la cour, non par nécessité, mais par camaraderie. En cette époque calme, la Guerre des Âges faisait néanmoins rage, mais avait perdu beaucoup de sa vigueur, ce qui permettait à des Caïnites de se tailler de nouveaux royaumes, mais pas à l'échelle de Rome. Certains disparaissaient alors que d'autres devenaient les joyaux de la nuit, et là je parle de ta ville de Constantinople, ce Rêve réalisé par la foi d'un Toréador, le pragmatisme d'un Ventrue et la vision d'un Tzimisce. Pendant près d'un millénaire, ta ville a supporté les luttes qui érodaient tant de nos royaumes. Même après la mort d'Antonius, le Rêve infectait tous ceux qui empruntaient les rues pavées. Peut-être que Constantinople était ce que les nôtres connaîtront de plus proche d'un paradis. Et maintenant, elle aussi a disparu. Sa coquille demeure, mais comme à Rome, son essence est perdue. Mais il y a bien plus à dire avant de mentionner la terrible croisade qui a mis fin à ton Rêve.

La Nuit brisée

La tranquillité de la Longue Nuit était, après réflexion, une façade et rien de plus. Les nôtres ont prospéré parce que l'Europe était obscure et que rares étaient ceux qui osaient s'aventurer hors de leur domaine, pas parce que nous avions enfin appris à coexister en paix. C'est peut-être une bonne chose alors que le Bétail nous ait sorti de notre sommeil. Sous notre nez, l'Église devenait forte et montait des croisades pour libérer la Terre Sainte des infidèles et des créatures de la nuit. À notre grande surprise, les fidèles (mal guidés) ont traversé la Méditerranée en grand nombre. Ils ont inondé Jérusalem de sang et nous avons continué à ignorer les signes. Les batailles faisaient rage les unes après les autres sur ces terres sacro-saintes et, à chaque fois, les aïeuls s'agitaient dans leur sommeil, y compris les Antédiluviens eux-mêmes à en croire certaines légendes. De nombreux Mathusalems ont quitté la Terre Sainte pour s'installer en Europe, désireux d'étendre leurs membres endormis. Pourtant, ils n'étaient pas les seuls visiteurs. Les croisades provoquaient l'ire de nos frères islamiques et un autre schisme profond de la race de Caïn s'est alourdi de haine.

Et pourtant, nos frères ne voyaient rien. Nous avions nos royaumes et nos villes, nous profitions de la culture des mortels et nous étions contents. Nous étions devenus complaisants et enivrés, mais avons tous entendu le cri d'agonie de Saulot lorsque Tremere, autrefois un mage mortel, a bu son sang et a détruit l'un des meilleurs. Depuis le parricide de l'ancêtre Brujah à l'époque de la Seconde Cité, aucun des 13 n'avait trouvé la Mort Ultime pour être remplacé dans le sang et le crime était encore pire cette fois-ci. Ce n'était pas une dispute familiale, mais l'usurpation du sang et de l'héritage par des étrangers. Comme nous avions été aveugles d'ignorer les signes et fous d'avoir ignoré la montée en puissance des Tremeres et de le regarder faire alors que le meilleur d'entre nous s'éteignait ! C'est vrai, tes camarades Tzimisces ont combattu les Tremeres depuis les premières nuits des Usurpateurs, mais ils n'ont jamais voulu venger Saulot. C'est un combat d'orgueil et de jalousie. Après la diablerie de Saulot et la chute du clan Salubrien, seuls les fous n'ont pas vu que la Longue Nuit touchait à sa fin.

Le présent

Cependant, ce n'est qu'aux cris de "Constantinople brûle" que le voile de la Longue Nuit s'est enfin levé et qu'un siècle incertain a été révélé. Une fois de plus, les nôtres veulent se targuer de la chute de Constantinople – ou blâment la jalousie de la Seconde Cité – mais la vérité est que les nôtres n'ont pas grand-chose à voir dans cette destruction. Ce sont les mortels qui ont brûlé la Seconde Rome et les nôtres n'ont pu que rester les bras ballants et regarder les cendres. Lorsque les feux se sont éteints, un nouveau monde a émergé, où la nuit ne pouvait plus nous porter secours.

Le Bétail empiète de plus en plus sur la nuit, nous repoussant dans les ombres. Leur Église, forte et unie, connaît notre existence et envoie ses chasseurs nous traquer avec des torches. Les villes deviennent surpeuplées et la loi du domaine est ignorée alors que les Caïnites ont faim de sang. C'est la première époque du sang clair, et des Caïnites à douze générations de Caïn apparaissent parmi nous. Comme les mortels – combien de fois singeons-nous leurs coutumes, leur culture et leurs guerres – nos princes luttent pour obtenir des domaines, livrant des guerres terribles qui reprennent la destruction de Carthage. Nos anciens se cachent, apeurés par les créatures de cette époque violente. Pour les nouveau-nés et ancillas de cette époque, Carthage, la Seconde Cité et même Rome ne sont que des légendes. Ils considèrent la nuit comme infinie et veulent en prendre leur part. Tout le reste disparaît. Les princes combattent les princes, les pères trahissent leurs infants et les infants sacrifient leur père. Notre période d'ascension touche à sa fin.

Cette époque sera appelée la Guerre des Princes, une dernière étape avant que le futur incertain ne se produise.

Comment cela finira-t-il… ?

Constancia d'Erciyas,
Infante de Japheth,
Infant de Cappadocius

La Guerre des Princes

La détente de la Longue Nuit s'est achevée et a cédé la place à une époque de conflits et de luttes pour les enfants de Caïn, où jeunes et vieux se sont lancés dans la bataille. En Europe et en Terre Sainte, la Guerre des Princes fait rage. Elle pousse les seigneurs et leurs alliés à manœuvrer contre leurs rivaux, à lutter pour le pouvoir, à conquérir ou régler d'anciennes rancœurs.

À la base, la Guerre des Princes est le conflit intense entre une poignée de puissants Mathusalems actifs, les prétendus monarques des nuits médiévales ténébreuses. Le conflit tire son nom des princes qui dirigent de nombreuses batailles et des principautés qu'ils acquièrent. Contrairement aux seigneurs et aux monarques auxquels ils prêtent allégeance, les princes contrôlent des domaines restreints. Ces domaines peuvent être attaqués par les armes, usurpés par des intrigues ou influencés pour changer de seigneur grâce à des cadeaux ou des menaces. Ce sont les princes qui ont le plus à perdre et le plus à gagner dans le présent conflit. C'est donc leur guerre.

Comme cela a été le cas pour la Seconde Cité, Carthage et Constantinople, la Guerre des Princes a déjà dépassé ses limites. Certains pensaient que cela ne serait qu'un changement de statut entre les monarques, mais c'est devenu un état généralisé de conflits et de luttes. Les intrigants et chevaliers Caïnites vont d'un fief à l'autre prendre ce qu'ils peuvent. Même les Damnés les plus conservateurs doivent réagir, soit en se retirant dans les ombres ou en frappant avant d'être pris pour cibles. Les complaisants nourrissent les bûchers alors que les courageux prennent tout ce qu'ils peuvent.

Les origines

Comme toute tempête, la Guerre des Princes mijotait depuis un certain temps avant qu'un troubadour Caïnite ne lui donne un nom poétique. Ce n'est pas un événement précis qui a provoqué cette guerre, mais une série de circonstances qui a graduellement attisé les flammes des luttes pour en faire l'enfer qui touche maintenant toute l'Europe et l'Outremer. De nombreux conflits préliminaires semblaient mineurs à l'époque. Les Toréadors français qui ont retiré leur soutien à la grande

cour de Paris, par exemple, cela ne semblait à l'époque n'être qu'une intrigue comme les autres. Mais cet affaiblissement soudain du puissant prince Ventrue Alexandre a poussé ceux qu'il tenait sous sa coupe à agir. Dans le Saint Empire Romain Germanique, les agents du haut seigneur Hardestadt ont subitement eu bien plus de liberté d'actions et ils ont pu reprendre leur expansion vers l'Est. Cela a mené à une montée en puissance du conflit entre les Ventrues d'Allemagne et les Tzimisces de l'Est, ce qui a provoqué le chaos en Hongrie et a laissé aux sorciers du sang Tremeres la possibilité de croître et de devenir un pouvoir à prendre en compte. De telles suites d'incidents isolés se répercutant les uns sur les autres se sont produites à plusieurs reprises au cours des 11ème et 12ème siècles.

Cependant, de tous les événements menant à la Guerre des Princes, rien n'a eu autant d'impact que le massacre de Saulot. Seul ou presque, le mage Tremere a changé le monde de la race de Caïn, frappant un coup profond et terrible qui a même provoqué le frisson des puissants Antédiluviens endormis. Malgré tous les combats et intrigues de la Guerre des Âges, jamais un Antédiluvien n'était tombé face à un tel ennemi. La diablerie de Saulot a projeté des ondes de choc dans toutes les cours Caïnites, qui se réverbèrent encore de nos jours.

Ce n'est pas une coïncidence que l'arrivée des Tremeres ait été rapidement suivie par la réapparition des monarques, les puissants Mathusalems sortis de torpeur et affamés de pouvoir. Bien entendu, certains Mathusalems étaient restés en activité durant toute la Longue Nuit. Michael, patriarche Toréador de Constantinople, s'occupait de sa ville dorée depuis le troisième siècle, malgré le fanatisme religieux montant et Montano de Sicile s'occupait de son père en torpeur, l'Antédiluvien Lasombra, depuis d'innombrables siècles. Mais au début du 11ème siècle, plusieurs de leurs contemporains dans le Sang sont sortis de leur torpeur ou de leur contemplation pour prendre un rôle bien plus actif dans les affaires de l'Europe moyenâgeuse. Dans chaque cas, les événements mortels s'ajoutaient aux affaires vampiriques pour les pousser à l'activité.

En Angleterre, l'ancien Ventrue Mithra dormait depuis l'apogée de Rome, mais il s'est éveillé peu après la conquête normande de 1066. Il s'est réveillé, est devenu prince de Londres et a rassemblé les Ventrues d'Angleterre et de France sous sa bannière. Peu après, lors de la prise de Jérusalem par la première croisade en 1096, le calife Jamal de la caste guerrière des Assamites est entré en action en Orient, mettant sur pied un plan pour repousser les vampires francs qui accompagnaient les croisés. En réponse peut-être, Montano a exercé une influence subtile sur ses camarades de clan chrétiens d'Espagne pour qu'ils persistent dans leur "*reconquista* des ombres", qui avait pour but de bouter les vampires musulmans hors de la péninsule. En Allemagne, le haut seigneur Ventrue Hardestadt a rassemblé ses forces pour entrer sur les terres Tzimisces de l'Est et s'assurer des domaines dans tout le Saint Empire Romain Germanique. Dans l'Ouest, craignant peut-être l'influence des puissants Ventrues d'Angleterre et d'Allemagne, les agents de la matriarche Toréador Salianna ont retiré leur soutien de longue date à Alexandre, prince Ventrue de Paris. D'autres Mathusalems plus subtils œuvraient dans les ombres, y compris le Cappadocien Japheth (gardien de son père) et le très démoniaque Yorak, haut prêtre de la Cathédrale de Chair Tzimisce. Avec de la ruse, de la force et du charisme à parts égales, ces monarques se taillaient des royaumes nocturnes dans les vagues conglomérats des seigneurs et des princes, qui caractérisaient la Longue Nuit. Ce faisant, d'anciennes rivalités étaient ravivées et de nouvelles naissaient. À la fin du 12ème siècle, la poudrière de la Guerre des Princes était en place. Il ne manquait qu'une étincelle pour y mettre le feu. Cette étincelle s'est produite avec la quatrième croisade.

Les événements de la croisade de 1202 à 1204 ont été traumatisants. Ses implications ont été bien pires. Le jour, les croisés ont fini le saccage de Constantinople, la plus grande des villes chrétiennes et n'ont jamais rencontré un ennemi musulman. La prétendue armée du Christ a fini par se tailler un royaume chrétien et a servi les intérêts de nobles français et de marchands vénitiens. La Nouvelle Rome a été saccagée, brûlée et partagée comme un porc rôti. Pour les enfants de Caïn, les choses étaient encore bien plus chaotiques, car les diverses factions n'avaient aucune influence sur les croisés. Les assassinats, guerres mesquines et jeux de pouvoir ont tous échoué à diriger les masses mortelles. Constantinople, qui avait été la grande expérience du Mathusalem Toréador Michael, était tombée et connaissait sa fin. De nombreux de ses puissants sujets, comme le tyran Ventrue Caïus ou le visionnaire Tzimisce Gesu, ont connu un destin similaire.

Bien entendu, d'autres empires étaient tombés auparavant, et les aïeuls avaient assisté à la Mort Ultime de leurs infants et frères. Mais avec les tensions, les vampires défaits allaient appeler à la croisade amère, et alors deux choses étaient claires. Premièrement, une époque d'épreuves se profilait. Le troupeau mortel était assez courageux et en colère pour frapper aveuglément et s'en prendre à ses prédateurs. Deuxièmement, nul n'était en sécurité. Michael avait été parmi les Mathusalems en activité les plus puissants et tout ce qu'il avait bâti avait été réduit en cendres en même temps que lui. S'il pouvait connaître un tel destin, il en allait de même pour tout le monde. Ainsi, un puissant vampire qui désirait survivre devait à la fois assurer son poste et prendre des mesures contre ses ennemis avant qu'ils ne frappent.

La guerre était déclarée.

Les champs de bataille et les intrigues

Alors que le siècle avance, les princes et seigneurs d'Europe livrent la Guerre des Princes sur une multitude de fronts, certains aussi évidents que des champs de bataille voilés par la nuit, d'autres aussi subtils que les jeux d'influence sur les maisons marchandes ou les rois mortels. Des vallées brumeuses de Transylvanie aux cours de France et aux cathédrales d'Italie, la Guerre des

Princes faisait rage par des conflits petits ou grands. Les vampires sont des prédateurs compétitifs, et se font la guerre depuis l'époque de la Bible, mais les 40 dernières années avaient fait en sorte que le conflit prenne une toute nouvelle intensité. Alors que les Caïnites se seraient autrefois déplacés avec une patience de non-vivant, préparant des générations d'agents et de pions pour mettre leurs rivaux à bas, ils rassemblaient maintenant des armées nocturnes qui réglaient les affaires dans le sang. Les intrigues et les mots doux avaient encore un rôle à jouer, bien sûr, mais le jeu tranquille de la Longue Nuit était devenu une dangereuse guerre des ombres, faite de meurtres et de trahisons. Les accords qui maintenaient l'équilibre du pouvoir depuis Rome sont tombés face aux princes ambitieux qui se saisissaient de tout avant que d'autres le fassent.

Le signe le plus évident de tout ce changement est la recrudescence des batailles entre forces Caïnites. Le terme "armée vampirique" est une gageure, parce que les plus importantes forces vampiriques lancées dans une bataille contiennent rarement plus de quelques douzaines de Caïnites, mais à eux seuls ils ont un terrible pouvoir destructeur. Dans les vallées où ils combattent, seule règne la destruction. En ajoutant les entourages de goules, d'esclaves et de pions, la Guerre des Princes prend un sens très littéral. Comme toujours, pour un prince non-vivant qui mène ses troupes à la bataille, il y en a quatre ou cinq qui usent de ruse et de tactiques subtiles pour atteindre leurs objectifs. Chaque cour nocturne d'Europe a sa part d'ambassadeurs, d'espions, de nouvelles alliances et de trahisons.

Sur les multiples intrigues et conflits, ceux-là sont les plus virulents :

Les marches orientales

L'Europe de l'Est est le terrain traditionnel du clan Tzimisce, mais son emprise sur la région est de plus en plus menacée. Depuis qu'une cabale de mages mortels a utilisé du sang Tzimisce pour se transformer en un noyau dur du clan Tremere, le *voïvodat* vampirique de la région tente d'effacer ses sorciers usurpateurs. Ce conflit – parfois appelé *guerre des présages* – fait rage depuis près de deux siècles sans signe d'essoufflement et ne fait que renforcer la haine de tous ceux qui y sont impliqués. Les Tremeres ont cherché des alliés où ils le pouvaient, utilisant l'isolement des Démons contre eux. Après plusieurs faux départs, le clan des Usurpateurs a découvert que de nombreux princes étaient prêts à conclure des accords tacites et à les soutenir secrètement en échange de magie du sang et de faveurs spéciales.

Ce long conflit s'est également transformé en terre nourricière pour la Guerre des Princes. Dans les cours et châteaux d'Europe, les envoyés Tzimisces et Tremeres jouent au chat et à la souris tandis que plusieurs seigneurs font de leur mieux pour profiter de la situation. Les Ventrues d'Allemagne et de Hongrie, en particulier, voient dans la guerre des présages une chance d'entrer au cœur des terres Tzimisces et se lancent dans plusieurs campagnes en Transylvanie, ainsi qu'en Prusse et Livonie. Les groupes de guerriers Gangrels, les pestiférés Nosferatus et les démagogues de tous bords ne font qu'ajouter au chaos endémique. La rumeur veut même que les mages mortels se soient jetés dans la mêlée, ou du moins aient utilisé les guerres nocturnes comme excuse pour régler leurs comptes.

Les croisades

Même si ce sont principalement des préoccupations mortelles, les appels à la croisade attirent de plus en de Caïnites. Au cours des décennies qui ont suivi le changement de siècle, la quatrième croisade a frappé Constantinople, la cinquième Damiette (en Égypte), la sixième Jérusalem. Entre-temps, la croisade albigeoise a traqué les Cathares du Languedoc et a aidé à détruire les ambitieux de Toulouse et d'Aragon, alors que la croisade livonienne a amené les chevaliers allemands en Prusse et en Baltique. Bon nombre de vampires ont tenté de profiter de ces croisades, de la reine française Esclarmone la Noire (qui s'est séparée des cours de l'Amour courtois durant la croisade albigeoise) au seigneur Jürgen de Magdebourg (dont les esclaves dans les rangs des Chevaliers Teutoniques ont pris part aux campagnes livoniennes et prussiennes). D'autres profitaient simplement des batailles pour prendre des domaines ou traquer des ennemis, provoquant des revanches. D'autres encore composaient simplement avec le chaos des armées en marche et des frontières changeantes. L'Outremer – la fine bande de terre chrétienne en Terre Sainte – est le refuge des vampires désespérés et ambitieux, tous luttant pour acquérir de l'importance et rencontrant l'inimitié de ses camarades de clan musulmans autant que des étrangers. Le clan Assamite, certainement le plus puissant des clans musulmans, a appelé ses guerriers à repousser les vampires chrétiens et à prendre la région pour domaine, provoquant d'autres massacres.

L'Inquisition et l'Hérésie Caïnite

La croisade albigeoise, dirigée contre les hérétiques d'Europe et non contre les païens de Terre Sainte, est en passe de donner naissance à une initiative papale d'envergure pour traquer et punir les hérétiques de tous poils : l'Inquisition. En 1230, tous les éléments sont réunis, mais le marteau n'est pas encore tombé. Cependant, dans les ombres, des agents choisis par le pontife opèrent depuis plusieurs décennies pour découvrir les "diables nocturnes" qu'ils savent tapis dans toute l'Europe. Cette Inquisition de l'ombre qui semble comprendre des agents, des moines et des chevaliers monastiques inquiète les Damnés. Armés de leur foi, ses guerriers saints (ou fous furieux, selon le point de vue de chacun) sont une menace grandissante. Pourtant, la plupart des princes refusent de prêter attention aux rumeurs. Seuls quelques-uns, comme l'oracle Cappadocien Constancia et le prêtre livide Anatole, en ont pris bonne note. Anatole a même commencé son propre pogrome contre ces Inquisiteurs mortels, démarrant une sanglante guerre de l'ombre.

L'Hérésie Caïnite, qui mêle tradition gnostique et apocryphes Caïnites, doit également s'inquiéter de l'accroissement de la traque des hérétiques par l'Église. La

croisade albigeoise lui a déjà coûté beaucoup, et l'implication de l'archevêque Narses dans la quatrième croisade a convaincu plus d'un prince et prêtre livide que le temps est venu de détruire l'Hérésie. Tous ses ennemis ne sont pas motivés par de pieuses préoccupations. La plupart sont simplement jaloux du pouvoir de l'Hérésie. D'Angleterre à son berceau d'Italie, les ennemis de l'Hérésie Caïnite cherchent ses faiblesses et prévoient de les exploiter. Pourtant, peu sont conscients de l'influence et du pouvoir dont jouit l'Hérésie. (Si une guerre totale devait éclater, la guerre des présages aurait l'air ridicule par comparaison.) La quatrième croisade a également divisé la Curie cramoisie et des luttes internes divisent la secte, se répercutant sur de nombreuses cités-états d'Italie et au-delà.

La Reconquista de l'ombre

Le dernier bastion musulman d'Europe, les terres de moins en moins nombreuses d'al-Andalus fait face aux les royaumes chrétiens d'Aragon, de Castille-Leon, du Portugal et de Navarre, et leur *reconquista*. Les villes autrefois grandioses de Séville et Cordoue subissent les assauts de la conquête, tandis que Grenade attend que le conflit parvienne jusqu'à elle. Néanmoins, ces terres demeurent un centre d'érudition et le domaine de nombreux Caïnites islamiques. En effet, en réunissant les royaumes mortels d'Espagne, la *reconquista* déchire le clan Lasombra. Autrefois uni et puissant par son influence sur l'Espagne et l'Italie, les Précepteurs sont divisés. Les débats brûlants du siècle passé pour savoir quel côté soutenir ont cédé la place à une guerre civile larvée où les Lasombras musulmans combattent leurs frères chrétiens. Du Château des Ombres en Sicile, Lasombra en personne s'agite, et ce n'est peut-être qu'une question de temps avant qu'il ne s'implique.

La progression des bas clans

Ignorés et méprisés, les bas clans se lassent de l'arrogance et des intrigues des clans nobles. Alors que la plupart des princes ont le regard tourné ailleurs, les jeunes et les bannis commencent à agir. Lassés de siècles d'oppression, les bas clans sont prêts à réclamer un statut d'égaux. Alors que les princes et seigneurs saisissent des empires en ruines, les bas clans s'érigent en rois-bandits et infiltrent les sectes naissantes. Des sectes comme les Prométhéens ou les Infâmes parlent d'une révolte puissante et se préparent à une telle éventualité.

Les cours et fiefs importants

Les monarques, seigneurs et princes en guerre dans l'Europe médiévale sont pris dans un système complexe d'allégeance et de serments de loyauté. Même si la plupart des domaines monarchiques correspondent à des nations mortelles, les choses sont bien plus flexibles la nuit. Tous les princes d'une région ne prêtent pas allégeance au même seigneur, ni même au même monarque, par exemple. Ci-après sont cités les domaines monarchiques les plus puissants, mais il en existe de nombreux autres dans toute l'Europe.

Les fiefs de la Croix Noire

Monarque : le haut seigneur Hardestadt (Ventrue de 5ème génération).

Vassaux importants : le seigneur Jürgen.

Domaines principaux : Magdebourg (et les régions à l'Est), Cologne, Munich, Leipzig et divers fiefs le long du Rhin et du Nord des Alpes (principalement en Bavière).

Les fiefs de la Croix noire sont depuis longtemps les bastions du féodalisme Caïnite. Même si de vastes forêts (censées abriter de féroces Lupins) séparent les fiefs, Hardestadt et ses seigneurs ont une emprise solide sur leur domaine. Malgré que le Saint Empire Romain Germanique soit sur le déclin, il est toujours prospère. Les conflits sont nombreux. Avec une régularité prévisible, les nobles du Saint Empire Romain Germanique luttent les uns contre les autres et contre leur empereur, trahissant souvent les machinations de la cour d'Hardestadt. Au cours des dernières années, le Monarque noir, comme se fait appeler Hardestadt, a ordonné que ses vassaux ne révèlent plus leur nature aux mortels, faisant respecter le silence du sang par la menace de la Mort Ultime. Ce décret a provoqué le départ de bon nombre de Caïnites des fiefs de la Croix noire, mais ceux qui y demeurent encore constatent que le secret est souvent plus efficace que le contrôle total.

Même si la cour est fermement dans les mains d'Hardestadt, le seigneur Jürgen apparaît comme le plus influent des seigneurs. Ses récentes percées dans l'Est (permettant à sa cour de se déplacer à Magdebourg) et ses combats fréquents contre les *voïvodes* Tzimisces l'ont projeté au premier plan. Usant de ses liens dans les Chevaliers Teutoniques et l'Ordre Livonien, il s'est lancé dans une campagne pour reprendre l'Est aux Démons. Jürgen a subi un revers voilà cinq ans, lorsqu'il a été obligé de se retirer après la bataille de Tuzföld en Transylvanie contre le *Voïvode* Rustovitch. Cependant, l'arrivée de Myca Vykos, un seigneur vassal de Dracon, a coupé court à la victoire de Rustovitch et a permis que la première opposition entre Ventrues et Tzimisces se termine par une égalité.

Actuellement, les fiefs de la Croix noire connaissent différents problèmes. Les conflits entre Rome et l'empereur du Saint Empire Romain Germanique pousse Hardestadt et les seigneurs Lasombras d'Italie à se combattre. Dans l'Est, Jürgen lance ses forces contre la Prusse et la Livonie païennes, s'opposant aux Tzimisces et à d'autres ennemis. La fratrie de Ventrue de Hongrie appelée les Arpad reste farouchement indépendante de la Croix noire et mènent leurs propres intrigues en Transylvanie. La Bohème est également source d'inquiétude car Shaagra, un puissant aïeul Tzimisce œuvre dans les ombres pour avancer dans l'Ouest de l'Allemagne.

Les baronnies d'Avalon

Monarque : Mithra (Ventrue de 4ème génération, prince de Londres).

Vassaux importants : le baron Stephen (Ventrue de 5ème génération, Lincoln), le baron John (Ventrue de 6ème génération, York), l'archevêque Adrian (Toréador

de 8ème génération, Canterbury), la baron Nathaniel (Brujah de 6ème génération, Carlisle), le baron Gérard le Vieux (Toréador de 8ème génération, Bordeaux).

Domaines principaux : De grandes régions d'Angleterre, des parties d'Écosse et le duché d'Aquitaine.

L'île d'Angleterre est fermement entre les mains de Mithra, dirigeant de Londres depuis les premières nuits de Rome et figure divine de son propre culte de soldats (ayant usurpé le rôle d'une ancienne divinité perse). Le domaine de Mithra est organisé légèrement différemment des autres cours monarchiques importantes. Même si le culte de Mithra et son influence n'ont jamais totalement disparu des nuits britanniques, il est resté en torpeur durant six siècles, avant de s'éveiller lors de la conquête normande de 1066. Pour rétablir son pouvoir, Mithra a conclu des accords avec ses camarades de clan normands et d'autres vampires importants. Ils sont moins des sujets et vassaux apeurés que des seigneurs indépendants et mesquins, qui modèlent le futur de l'Angleterre en agissant de concert. Ils reconnaissent à contrecœur la suprématie de Mithra sur l'Angleterre en échange de certains droits et considérations. La première est que Mithra ne peut pas lever ou rassembler d'armée hors d'un petit groupe de serviteurs personnels (tentative pour limiter le culte populaire de guerriers dont Mithra s'était entouré). Seuls les barons ont le droit d'avoir des troupes officielles. En retour, les barons jurent, certains par serments du sang, de défendre Londres et Mithra. Même si cela semble placer Mithra dans une position inconfortable, c'est l'une de ses forces : aucun baron n'oserait attaquer Londres de peur que les autres ne s'en prennent à lui. Et en 170 ans, Mithra est parvenu à tourner le système à son avantage. La plupart des petites baronnies sont sous influence plus directe depuis que leur dirigeant a rejoint le culte du monarque ou a prêté un serment du sang. Seuls quelques puissants barons sont proches du statut de Mithra et peuvent poser des exigences au seigneur. De plein droit, ces puissants barons devraient être comtes ou ducs, mais ils évitent de tels titres puisque Mithra dirige les baronnies d'Angleterre.

Mithra est également l'un des rares monarques à administrer un domaine, s'occupant des envoyés et gardant ses barons dans le rang depuis sa cour de Londres. Il s'est rendu dans les cours de l'Amour courtois en France et va régulièrement voir ses frères Ventrues du Saint Empire Romain Germanique. Même si ses ennemis sont nombreux, Mithra est un monarque populaire, heureux de profiter de la prospérité et de la stabilité de l'Angleterre mortelle alors que d'autres cours font face à des sujets brûlants.

La préoccupation principale de Mithra est la montée en puissance des Tremeres et il soutient tacitement les Tzimisces dans la guerre des présages. Cela l'oppose aux objectifs de Hardestadt et de Jürgen quant à leur expansion vers l'Est, et les deux cours Ventrues s'éloignent. Même si les Tremeres ont traversé la Manche, Mithra fait attention et ses barons limitent leur influence à chaque occasion. Les troubles entre France et Angleterre et la perte des territoires normands usent les liens autrefois cordiaux entre Mithra et les cours de l'Amour courtois. La situation instable de Paris ne fait qu'empirer les choses. La matriarche de France a établi des liens plus forts avec Hardestadt, probablement pour cimenter sa reprise de la grande cour de Paris. Il reste les baronnies regroupant les druidesses vampiriques appelées *Lhiannan* (que Mithra a combattu pendant des siècles) et d'autres formes de bandits et d'ennemis.

Les problèmes en France et la montée en puissance des hors-la-loi sont également source d'agitations parmi les puissants barons. Même si personne n'ose le dire, certains (à savoir les barons d'York et de Carlisle) murmurent que Mithra s'affaiblit et mène la cour d'Avalon à sa perte. Même si personne n'a osé prononcer le mot révolte, l'atmosphère est lourde à Londres. Cela ne serait pas la première fois que Mithra affronterait une tentative de coup d'état, et il est prêt.

Les cours de l'Amour courtois

Monarque : la matriarche Salianna (Toréador de 5ème génération).

Vassaux importants : Isouda de Blaise (Toréador de 7ème génération, reine d'Anjou et de Chartres), Hélène la Juste (Toréador de 6ème génération, reine de Champagne), Étienne (Toréador de 5ème génération, roi du Poitou), Geoffroi du Temple (Ventrue de 5ème génération, prince de Paris).

Domaines principaux : l'Ouest de la France.

Alors que les fiefs de la Croix noire incarnent la plus pure essence du féodalisme, les cours de l'Amour courtois brillent de pompe et de luxe. Comme de nombreuses choses influencées par les Artisans, ces cours mêlent la politique, le social et le militaire en un ensemble homogène. Les cours de l'Amour courtois sont nées sous la forme d'un mouvement social parmi les Toréadors de l'Ouest de la France épris des concepts chevaleresques et de leurs expressions les plus poétiques. En Espagne et en Terre Sainte, ces Toréadors ont évolué dans plusieurs ordres de chevalerie impliqués dans la guerre contre l'Islam et ont enseigné la Voie des Rois. Cependant, en France, ils sont devenus des cercles de rencontres. Ceux qui étaient intéressés par les aspects de la chevalerie étaient les bienvenus et jouaient pour des faveurs ou des postes au sein de leurs hôtes Artisans. Ceux qui prouvaient leur valeur dans les métiers des armes et de la cour obtenaient du statut et des partisans. Ceux-là provenaient de nombreux clans, surtout des clans nobles, mais comprenaient aussi des Ravnos et des Malkaviens, ainsi que certains autres.

Cependant, avec les Enfants de Caïn, rien ne se limite à l'exercice social. Les divers princes de France ont compris que les faveurs des reines de l'Amour courtois étaient d'une grande aide pour obtenir des domaines et atteindre leurs objectifs. Rapidement, cet avantage est devenu une obligation absolue et les cours de l'Amour courtois sont devenues l'axe majeur d'intrigues pour les vampires français. Les reines sont devenues les seigneurs de la nuit, poste affirmé lorsque Salianna, leur matriarche, est devenue maîtresse de tout le système de cours. Infante du demi-dieu Toréador byzantin Michael, elle a fourni le centre de pouvoir nécessaire et est devenue monarque

vampirique de la région. La rumeur prétend qu'elle était active en France depuis des siècles, mais restait dans les ombres, peut-être tenue en échec par le Mathusalem Ventrue Alexandre, qui dirigeait Paris. En effet, peu après l'apparition de Salianna, les Toréadors français ont retiré leur soutien à la prétendue grande cour d'Alexandre, l'isolant à tel point qu'il a dû quitter Paris dans les années 1220. Son infant, Geoffroi du Temple, dirige maintenant la ville et a conclu une trêve tendue avec la matriarche.

Les cours de l'Amour courtois ne sont pas immunisées contre le chaos de l'époque. La reine Esclarmone de Toulouse, autrefois vassale loyale à la matriarche, a saisi l'opportunité de la croisade albigeoise pour quitter les cours de l'Amour courtois et établir son propre fief indépendant, peut-être avec le soutien des Lasombras d'Espagne. Salianna considère la Guerre des Princes comme étant le prélude à un conflit encore plus dévastateur et elle tente de trouver une cause commune avec le haut seigneur Hardestadt et d'autres. À cette fin, elle a envoyé des émissaires dans toute l'Europe et l'Outremer pour trouver des princes désireux de coopérer et d'éviter d'autres massacres.

La mer des Ombres

Monarque : le seigneur Montano (Lasombra de 4ème génération, porte-parole de son père).

Vassaux importants : Sylvester de Ruiz (Lasombra de 6ème génération, seigneur d'Espagne), Alfonzo de Byzance (Lasombra de 7ème génération, prince de Constantinople), Miriam bint Aisha (Lasombra de 8ème génération, émir d'al-Andalus), Nastasio le Galicien (Ventrue de 7ème génération, général de la *reconquista*).

Domaines principaux : Espagne, Sicile, îles méditerranéennes et régions côtières, Byzance.

Le plus ancien de tous les Lasombras est censé être le plus actif de sa génération (à l'exception éventuelle de l'Usurpateur Tremere) et est censé reposer dans un château d'ombres isolé sur la côte sicilienne. Montano, le plus vieux de ses infants, parle en son nom, comme un monarque des nuits européennes, entendu jusqu'au Levant, où son clan est bien établi. Mais la préoccupation principale de Montano semble être de s'occuper de son père, qui est censé passer l'éternité perdu dans la contemplation des grandes Abysses d'Ahriman. Ajoutez à cela la nature ambitieuse de tous les Lasombras et le fait qu'ils parviennent à peine à empêcher d'autres groupes et clans d'agir dans leur domaine ancestral qu'est le bassin méditerranéen et vous comprendrez que la prétendue mer des ombres est bien agitée.

Au cours des derniers siècles, le plus grand schisme a été la *reconquista* de l'ombre, l'effort des Lasombras chrétiens et de leurs alliés de mettre un terme au pouvoir musulman en Espagne, repoussant leurs camarades de clan musulmans ainsi que leurs alliés Assamites (et autres). Cet effort n'est pas exclusivement une affaire Lasombra – des Toréadors, des Ventrues et bien d'autres jouent un rôle majeur dans ce combat – mais il se tourne vers le *Castel d'Ombro* pour obtenir sa justification et vers le seigneur d'Espagne, le Précepteur Sylvester de Ruiz. Son infant, l'archevêque Monçada, ne fait qu'ajouter à la teneur chrétienne de la cour, appelant à l'éradication de l'Hérésie Caïnite et à l'expulsion des musulmans.

Évidemment, les nombreux Lasombras élevés dans une société musulmane – qui appellent leur lignée Qabilat al-Khayal (ou clan des ombres) – ne tolèrent pas cette politique. Ils considèrent Ruiz et Monçada comme de grands ennemis et n'accordent qu'un respect formel à Montano. L'influence de la Sicile gouvernait autrefois la Méditerranée, mais cette influence se trouve maintenant surtout en Espagne et en Italie. Même en Italie, l'Hérésie est très populaire et nombreux sont ceux qui considèrent leur cité comme indépendante. Jusqu'ici, Montano n'a pas pu ou pas voulu les remettre dans le rang. Venise, Gênes, Pise, Milan, Naples et Florence ont tous des maîtres vampiriques qui respectent en paroles ce "bon vieux Montano" mais sont plus qu'heureux de traiter avec d'autres.

Montano est au-dessus de tout cela, affirmant qu'il n'est que la voix de son père, peu intéressé par les petites luttes pour des territoires ou au nom de la foi. De Ruiz est heureux de prendre cette non-ingérence pour du soutien et rallier le prestige du monarque à sa cause. Celle-ci se résume à l'expulsion des vampires musulmans et de leurs troupeaux mortels hors de "sa" péninsule. Cependant, un récent succès extérieur lui a permis d'acquérir l'allégeance du prince Alfonzo de Constantinople, ancien hérétique devenu prince lorsque sa ville est tombée après la quatrième croisade. Lorsqu'il a eu le choix entre demeurer évêque hérétique d'une ville (et faire face seul à ses ennemis) ou abjurer sa foi pour devenir le vassal d'un seigneur ibérique, Alfonzo a choisi la raison.

Les autres cours

Les cours vampiriques en place en Angleterre, en France, en Allemagne et en Espagne sont les plus représentatives de la Guerre des Princes. Elles sont les plus visiblement féodales et les plus liées aux royaumes mortels et à leur destin. Mais ce ne sont ni les seuls cours, ni les seuls seigneurs. Certaines autres cours sont également de nature féodale, d'autres comptent sur d'autres liens et rejettent totalement la Lextalionis féodale. Certaines des cours les plus importantes sont :

- **Les territoires Obertus :** Autrefois ordre de Tzimisces byzantins et de moines féaux, les Obertus se sont éparpillés dans toute l'Europe après la chute de Constantinople. Agissant au nom de leur monarque secret, Dracon, les moines ont un réseau de monastères et de contacts diplomatiques dans de nombreux domaines. En Transylvanie, l'Obertus Myca Vykos s'est établi un domaine dans la vallée de l'Olt, tampon entre la Hongrie et les Carpates, mais certains territoires se trouvent dans les Balkans et jusqu'en Livonie. Même si les Obertus ne sont pas une puissante force militaire, ils connaissent de nombreux secrets occultes et servent souvent de diplomates pour des groupes en guerre.
- **Le Voïvodat :** Bien avant l'établissement de la Lextalionis féodale, les Tzimisces des Carpates dirigeaient des royaumes rocailleux et brumeux. Établis au septième siècle, les *voïvodes* terrorisaient les campagnes avec leurs abominations inhumaines. Le plus estimé et puissant Tzimisce de la région, ou *knezi*, avait droits et privilèges

sur le dirigeant mortel de la région, pavant la voie aux conflits draconiens et sanglants qui se suivent dans les montagnes depuis. Jusqu'à récemment, les *voïvodes* se contentaient de combattre leurs guerres, se chamaillant les uns avec les autres et ne faisant que de rares entrées à Constantinople. Cependant, l'arrivée des Tremeres a tout changé. Même si les *voïvodes* se combattent encore les uns les autres, ils ont maintenant un ennemi commun. La guerre des présages fait toujours rage et a atteint d'autres cours. Pour la première fois, les *voïvodes* tournent leur regard au-delà des Carpates.

• **Les cités-états d'Italie :** De Venise à Pise, de Milan à Florence, les seigneurs règnent toujours. De puissants et égocentriques princes règnent indépendamment des seigneurs ou des monarques, se targuant de leur liberté et attirant les Caïnites des clans nobles et bas dans leurs villes affairées. Là, un nouvel ordre Caïnite émerge, qui s'adapte plus facilement au monde mortel changeant. Les Caïnites des cités-états d'Italie se cachent des mortels, étant les bienfaiteurs de l'ombre des guildes montantes, des marchands ou des nobles. Cependant, leur liberté a un prix. Les cours de l'Amour courtois comme les fiefs de la Croix noire jettent un regard envieux sur les richesses de Florence, de Milan... De plus, la terrifiante Hérésie Caïnite hante toutes ces villes. Seuls les anciens Lasombras de la mer d'ombre peuvent exercer une influence significative au nom des liens du clan, mais même cette tâche est difficile suite au statut des villes.

• **Le Croissant de minuit :** La Terre Sainte et les royaumes islamiques de Méditerranée sont *terra incognita* pour la plupart des Caïnites européens. Des étranges contes de Caïnites bénis par Dieu et des rumeurs d'Antédiluviens en torpeur éloignent la plupart des vampires européens des terres du Croissant de minuit. Ceux qui font le voyage découvrent des terres exotiques et séduisantes. Là, les clans ont développé une structure sociale différente de l'Europe, se cachant parmi les califes et les pèlerins. Les relations entre Occidentaux et Arabes, les *Ashirra*, sont tendues et le fossé qui sépare les camarades de clan européens et islamiques est grand.

Le lexique des Damnés

Les vampires du Moyen Âge utilisent de nombreux termes qui leur sont propres. Ci-après se trouvent les plus répandus et importants.

Amaranthe : Fait de boire le sang d'un autre Caïnite au point de le détruire et d'assimiler une partie de son essence. Également appelée diablerie.

Ancêtre : Vampire ayant fondé une lignée reconnue de vampires. Caïn est l'ancêtre de tous les vampires, alors que les Antédiluviens sont les ancêtres des clans.

Ancien : Vampire âgé d'au moins trois siècles. Les anciens sont très puissants, mais pas assez vieux pour tomber en torpeur ou verser dans la folie comme de nombreux Mathusalems.

Anciennes Coutumes : Traditions de Caïn et lois de Caïn associées par tradition. Lextalionis.

Ancilla : Vampire "adolescent", généralement âgé d'un ou deux siècles. Plus un nouveau-né, l'ancilla n'est pas encore un ancien.

Antédiluvien : Vampire de la troisième génération, qui a survécu au Grand Déluge pour fonder l'un des treize clans.

Autarkis : Vampire sans statut dans la société vampirique, banni de tous les domaines.

Baiser : Mode d'alimentation d'un vampire consistant à boire du sang, et extase ainsi provoquée chez la victime. Parfois utilisé comme synonyme d'Étreinte.

Bétail : Terme méprisant qui désigne les mortels, souvent par opposition aux Caïnites.

Bête : Motivations et instincts destructeurs qui sont les effets les plus basiques du vampirisme, comprenant la soif de sang. De nombreux Caïnites perçoivent la Bête comme une sorte de démon sauvage en eux, qu'ils luttent pour contenir ou contrôler.

Caïnite : Vampire, descendant du biblique Caïn. (Certains vampires ne se pensent pas issus de Caïn, mais le terme est utilisé dans presque toute l'Europe.)

Caitiff : Vampire sans affiliation clanique connue, suite à un exil, une Étreinte anonyme ou un sang faible. Un Caitiff est le dernier des derniers au sein de la société vampirique.

Calice : Source de sang potentielle ou passée, généralement un humain.

Clan : L'une des 13 familles vampiriques étendues issues d'un Antédiluvien de troisième génération. Les camarades de clan partagent certaines caractéristiques de la Malédiction, comme des faiblesses particulières ou une propension pour certaines Disciplines.

Consanguin : De la même lignée, généralement le plus jeune infant d'un même père.

Coterie : Groupe de vampires qui coopèrent, généralement pour s'arroger un domaine plus grand, ou pour accomplir une certaine tâche.

Croisade amère : Combats vampiriques ayant accompagné la quatrième croisade (1202-1204). La croisade amère a vu la destruction du Mathusalem et monarque Michael de Constantinople et a provoqué la Guerre des Princes.

Damnés : Vampires.

Diablerie : Terme informel pour l'amaranthe.

Domaine : Fief dirigé par un vampire, généralement de la taille d'un village, d'une ville ou d'un comté. Selon les traditions, le vampire y a un droit de chasse exclusif et d'autres pouvoirs.

Domitor : Vampire ayant nourri un mortel de son sang pour le transformer en goule.

Esclave : Personne liée par un serment du sang à un vampire.

Étreinte : Acte de création d'un autre vampire en drainant un mortel de tout son sang et en lui donnant un peu de sang à boire au moment de sa mort.

Féal : Membre d'une famille de goules, né avec la capacité de créer de petites quantités de vitæ vampirique. Les familles féales sont crées par le clan Tzimisce.

Fragments d'Erciyas : Version du *Livre de Nod* (ou des extraits) distribuée par le clan Cappadocien (et appelée ainsi d'après leur temple d'Erciyas en Anatolie) au

cours des trente dernières années. Il existe neuf fragments, dont trois sont censés avoir été écrits par Caïn lui-même.

Géhenne : Vision vampirique de l'Armageddon, dans laquelle les Antédiluviens reviennent et se nourrissent de tous les autres vampires.

Génération : Mesure l'éloignement d'un vampire par rapport à Caïn, le premier vampire (et donc de première génération). Ainsi, un vampire de 10ème génération est à neuf rangs de Caïn. Plus la génération d'un vampire est basse, plus il est devenu puissant.

Golconde : État apocryphe dans lequel une grande partie de la malédiction du vampirisme est levée, y compris la soif de sang. Autrefois aspiration populaire pour les Caïnites religieux, cet état est maintenant pris pour une erreur païenne.

Goule : Mortel (homme ou animal) ayant ingéré des quantités importantes de sang vampirique. Les goules cessent de vieillir (tant qu'elles ont de la vitæ dans leur corps) et peuvent utiliser leur sang pour guérir des dégâts ou utiliser certaines Disciplines. La plupart des goules sont sous la coupe d'un serment du sang.

Guerre des Âges : Ancienne bataille entre Antédiluviens, censée avoir été livrée en torpeur par le biais de lents mouvements et de subterfuges. Appelée *Jyhad* en terre musulmane.

Guerre des Princes : Combats entre princes vampiriques d'Europe, livrés sur de nombreux fronts. Les monarques sont les têtes pensantes de ces luttes, mais ce sont les princes et seigneurs qui combattent chaque nuit.

Infant : Descendant d'un vampire. Vampire qui doit encore être présenté au prince local pour être libéré de la tutelle de son père.

Lextalionis : Loi Caïnite, basée sur les Traditions de Caïn et autres pratiques établies. La Lextalionis d'Europe est féodale par nature, insistant sur le lien entre seigneur et vassal.

Lignage : La lignée de sang d'un vampire, déterminée par l'Étreinte. Si le clan est le peuple du vampire (comme les Francs ou les Catalans mortels), alors le lignage est sa famille.

Livre de Nod : C'est ce qui s'approche le plus d'une Bible vampirique. Collection de textes, censée provenir des premières nuits. Il n'existe pas de texte complet, même si les dénommés Fragments d'Erciyas gagnent en influence.

Longue Nuit : Période allant environ de la chute de Rome à la destruction de Constantinople, durant la croisade amère. C'était une époque de prospérité et de stagnation pour les Caïnites, qui dirigeaient en tant que princes indépendants dans toute l'Europe.

Lupin : Loup-garou, ennemi mortel des vampires.

Mathusalem : Vampire de quatrième ou cinquième génération qui survit depuis plusieurs millénaires. Les Mathusalems sont sujets à de longues périodes de torpeur et très peu sont actifs quotidiennement.

Monarque : Plus puissant vampire dans le système féodal européen. Un monarque règne généralement sur un domaine équivalent à un royaume mortel, avec l'aide de plusieurs princes et comtes, qui sont ses vassaux.

Nouveau-né : Jeune vampire, qui a généralement vécu moins de 25 ans après l'Étreinte. Les nouveau-nés sont néanmoins des membres à part entière la société vampirique, car ils ont été présentés au prince local et sont indépendants de leur père.

Novice : Vampire nouvellement Étreint.

Passage : Transformation en vampire, également appelé Étreinte.

Père : Vampire qui en Étreint un autre (son infant).

Prêtre livide : Vampire qui dirige des offices ou enseigne l'une des voies de l'illumination. Désigne souvent les professeurs de la Voie des Cieux qui adoptent les manières des prêtres chrétiens.

Prince : Vampire prédominant d'une région, généralement une ville ou un comté. Prince est la terminologie traditionnelle, mais duc, baron, seigneur et reine sont également utilisés par des individus généralement pour indiquer un statut inférieur ou supérieur.

Refuge : Maison d'un vampire ou lieu où il dort.

Régent : Vampire auquel un autre est lié par un serment du sang.

Seigneur : Vampire qui possède un domaine important et a plusieurs princes pour vassaux. La plupart des seigneurs sont également les vassaux de grands monarques, mais certains ont des domaines indépendants.

Serment du sang : Lien surnaturel de féodalité imposé à toute personne buvant le sang d'un même vampire à trois reprises distinctes. La personne sous serment du sang (il peut s'agir d'un vampire ou d'un mortel) est appelé esclave et le vampire dont elle a bu le sang est son régent.

Seth : Frère de Caïn et Abel et dont les mortels descendent, d'où leur appellation d'Enfants de Seth. À ne pas confondre avec son homonyme, le dieu que vénèrent les Disciples de Seth.

Thaumaturgie : Littéralement "art de faire des miracles", c'est la forme complexe de magie du sang développée par les magiciens-vampires du clan Tremere. C'est une arme puissante qui rend ce petit clan très dangereux. Ses pratiquants sont appelés thaumaturges.

Traditions de Caïn : Les six lois essentielles de la culture vampirique qui structurent la société Caïnite. Il s'agit de l'Alliance, du domaine, de la progéniture, de la responsabilité, de la destruction et du silence du Sang. Parfois simplement appelées Traditions ou Anciennes Coutumes.

Troisième mortel : Caïn.

Vitæ : Sang, souvent vampirique.

Voie : Système vampirique de croyances et de comportements qui permet la maîtrise de la Bête et fait que le Caïnite peut exister sans devenir un monstre inconscient. Il existe cinq voies principales (Voie de la Bête, Voie des Cieux, Voie de l'Humanité, Voie du Péché, Voie des Rois) et d'innombrables voies mineures. Parfois appelée Voie de l'illumination ou *via* (pluriel : *viae*).

„Je suis surpris de te voir ici, Obertus"

Cette déclaration provient d'une multitude de voix, d'un chœur de bouches inhumaines ornant les murs de la cathédrale. Vykos ne frissonne pas, malgré la démonstration d'autorité. Montrer de la peur équivaut à révéler une faiblesse et c'était impensable ici.

"Je ne pensais pas" répond-il, "que l'on pouvait vous surprendre, Excellence. Certainement pas dans votre demeure."

Cette fois, une seule voix parle, issue d'une gorge qui s'ouvre aux pieds de Vykos. "Celui qui change toujours n'a pas de demeure, Obertus. C'est une église, pas un nid."

"Ah oui. La Cathédrale de Chair. Toutes mes excuses, Excellence."

"Oui, la cathédrale. Es-tu venu prier ? Je ne le pense pas." Le vieil homme émerge d'une membrane à l'autre bout de la pièce, les tendons semblant moins se détendre que lui donner naissance.

"J'amène un message du seigneur Dracon, et je prendrai soin de lui dire que le très puissant et démoniaque Yorak m'a accordé une vision de sa forme véritable." Voir Yorak sous une forme humaine quelconque est effectivement un honneur rare.

"Tu me flattes, Obertus. Tu sais aussi bien que moi qu'aucune forme n'est véritable pour ceux qui tiennent au changement. Ce n'est qu'un aspect transitoire." Après cela, il se plie comme une peau ôtée d'un corps et la voix provient des vibrations de cordes vocales étirées sur les voûtes de la cathédrale. "Quel est donc ton message ?"

"Les ambitions du Voïvode Rustovitch semblent se diriger contre vous, Excellence. Notre seigneur nominal pense que l'emprise que vous avez sur les autres adeptes de la Métamorphose de notre clan menace son pouvoir. Il veut éroder ce soutien."

"Et comment veut-il accomplir cela, Obertus ?"

"Ce n'est pas encore clair, Excellence, mais votre frère dans le sang a pensé qu'il était sage de vous transmettre aussitôt l'avertissement."

Après cela, sans attendre que Yorak le renvoie, Vykos se retourne et part. Le très démoniaque Yorak ne pouvait pas se permettre de négliger un tel avertissement, mais il lui faudrait compter sur ses ressources pour le confirmer. Des ressources qu'il ne pourrait donc pas consacrer à limiter les mouvements de l'Obertus dans la vallée de l'Olt.

"Bien joué" dit une voix désincarnée. Yorak vient apparemment de comprendre le plan de Vykos et l'Obertus ressent une rapide exultation due à la victoire, sentiment auquel il commence à s'habituer.

"Mais souviens-toi, Myca Vykos" poursuit Yorak, "je connais tes mensonges. Tous tes mensonges."

Vykos ressent le froid tourbillon de la peur dans ses tripes non-vivantes. C'est un sentiment auquel il n'est pas habitué.

Chapitre deux : Les clans de Caïn

Pour ce que vous avez fait, je vous maudis tous
Pas seulement de ces quelques mots,
Mais selon la nature de chacun,
Selon les crimes de chacun.
Que ma malédiction règne à jamais sur votre sang,
Qu'elle soit transmise par l'étreinte,
À tous vos enfants, ainsi qu'à leurs enfants.
- Les Fragments d'Erciyas VI (Transgressions)

L'Étreinte est à la fois une mort et une renaissance. Le novice est privé de son enveloppe mortelle et ses jours finissent. Les préoccupations familiales, de race ou de sexe disparaissent toutes face à la Malédiction et au Sang. Mais tout comme un enfant humain arrive dans le monde avec l'héritage de ses parents, l'Étreinte charrie son propre poids. L'infant vampirique reçoit littéralement le sang de son père et en profite grandement. Cet héritage comprend une aptitude à certaines Disciplines et certaines malédictions transmises par les Antédiluviens. Le clan a également un rôle social, tout comme la parenté mortelle. Certains clans pensent être faits pour régner, d'autres pour enseigner, d'autres encore pour des tâches moins nobles. Ces croyances sont visibles dans la division entre clans nobles et bas.

Les clans nobles

Dans toutes les sociétés, il y en a qui sont faits pour régner, même parmi les Damnés. *Particulièrement* parmi les Damnés, diraient certains, car la Bête pousse de nombreux Caïnites à dominer, influencer et réduire en esclavage ceux qui les entourent. Au cours des millénaires, cette quête de pouvoir a pris de nombreuses formes. Dans les anciennes villes de Mésopotamie ou de Grèce, les Caïnites s'érigent en dieux et demi-dieux nocturnes, en monstres païens qui font payer leurs faveurs en sang. À Rome, ils étaient les empereurs et sénateurs de la nuit, régnant en conseils et organisant les plus grandes – et dépravées – des orgies. Dans les forêts glacées du grand Nord, les vampires sont les esprits de la guerre et des bois. En Europe de l'Est, ce sont les anciens maîtres de familles consanguines à la fois nobles et ignobles.

De nombreux Damnés ont adopté un système féodal pour diriger au cours des derniers siècles, et les clans nobles sont les membres de cette classe dirigeante. Le féodalisme Caïnite est né d'un des procédés qui a mené à l'expansion du féodalisme mortel : le besoin de meneurs et de suivants pour

établir des relations personnelles sûres. Le ciment de la structure féodale est un serment, prêté par les dirigeants comme par le peuple, et qui lie tout le monde. Le peuple prête allégeance à son suzerain, accordant le soutien de ses chevaliers en temps de guerre et partageant les bienfaits de ses terres en temps de paix. Le suzerain, quant à lui, jure de bien s'occuper de ses vassaux, de ne pas trop les taxer et de leur fournir la stabilité et la sécurité nécessaires à la prospérité. En période d'instabilité et de chaos, les liens personnels du vasselage ajoutent une force et une proximité bien utiles aux relations. La loyauté ne va pas à un empereur ou un conseil lointain, mais à un baron ou un duc connu et avec qui les tractations sont régulières.

Cette pulsion est encore plus forte chez les Damnés. Les Caïnites sont des créatures volontaires et indépendantes qui se méfient des relations avec des gens qu'ils ne voient pas. Ainsi, les serments d'allégeance (parfois soulignés par le pouvoir surnaturel du serment du sang, voir p. 268) sont bien plus fiables que les liens envers une secte ou un clan. Être le vassal du prince est un lien personnel, conclu entre monstres individuels et soutenu par leur propre volonté. Cette relation est mutuelle et flexible. Chaque participant évalue les sentiments de l'autre ainsi que les siens, à chaque décision. Lorsque de nombreux monarques sont sortis de l'ombre à la fin de la Longue Nuit, la structure féodale leur a donné un bon moyen d'organiser leurs rejetons. Des créatures qui dirigeaient autrefois comme des dieux (comme Mithra) ou des hauts prêtres (comme Montano) sont devenues rois.

Les clans nobles sont les six lignées qui se sont le plus fermement intégrées dans la structure féodale. Une grande partie de leur identité clanique – du moins en Europe – est basée sur leur participation dans les relations de pouvoir féodales ou semi féodales. Un Ventrue, Lasombra ou Toréador "typique" est vassal d'un prince dont il respecte la position (du moins, pour l'instant).

Le rôle des Héritiers

Les Héritiers (adeptes de la Voie des Rois) ont de quoi être fiers au Moyen Âge. En effet, l'état actuel du féodalisme Caïnite doit beaucoup à leurs enseignements. Ce sont les Héritiers qui ont promulgué le système féodal parmi les Damnés, copiant ses premières ébauches parmi les mortels pour l'appliquer à leur propre condition. Et ce sont les Héritiers qui donnent sa force au système féodal. Ses professeurs et érudits servent souvent de témoins aux serments entre vassaux et suzerains. Ils connaissent les histoires des parjures et de ceux qui rejettent le système, s'assurant qu'ils ne bénéficient pas de refuge dans d'autres cours ou ordres. Des rumeurs affirment qu'il est du devoir des Héritiers de traquer les parjures et les autarkis.

Les mythes et légendes utiles

Seuls les très jeunes et très inexpérimentés pensent que la division entre noble et bas est gravée dans la pierre. Tout d'abord, des princes établis qui proviennent des bas clans sont dispersés dans toute l'Europe, et comprennent Roque de Pampelune et Étienne d'Acre. La réussite personnelle passe avant le pedigree presque sans exception. Les anciens se souviennent des ordres sociaux différents dans lesquels un assortiment de clans régnait sur les nuits. À Rome, par exemple, les Lasombras, les Ventrues et les Malkaviens détenaient le pouvoir à parts égales, alors que les prétendument clans nobles Brujahs et Tzimisces étaient traités comme des étrangers et des bons à rien. Ceux qui ont beaucoup voyagé dans le Levant parlent d'une société où les Assamites, les Lasombras et les Nosferatus sont les plus hauts clans.

Néanmoins, chez les Enfants de Caïn, le sang détient la vérité. Le clan est plus qu'une commodité d'Étreinte et les membres des clans nobles connaissent de nombreuses histoires pour renforcer leur pouvoir. Celles qui suivent sont les plus fréquentes :

• **La primogéniture :** La justification la plus commune à la primauté des clans nobles est qu'ils sont les descendants des plus vieux Antédiluviens. Selon cette croyance, les ancêtres des clans nobles étaient les premiers Étreints de la troisième génération et ils auraient été les seuls prévus, ou autorisés, par la seconde génération. Cela leur donne un statut élevé au sein des Damnés. En plus de cette croyance, la théorie de la primogéniture a de nombreuses variantes (souvent contradictoires). Le clan Ventrue dit que son fondateur a été le premier infant d'Enoch (le premier de la seconde génération). D'autres affirment que tous les clans nobles proviennent du même membre de la seconde génération. D'autres prétendent qu'ils sont issus de deux vampires sur les trois. Certains argumentent que les ancêtres des clans nobles ont été Étreints des siècles avant ceux des bas clans et qu'ils régnaient sur une Seconde Cité parfaite avant l'arrivée de leurs frères et sœurs inférieurs. Le fait que les clans nobles se surnomment parfois les "premiers maudits" est lié à la théorie de la primogéniture.

• **La bénédiction de Caïn :** Une autre théorie populaire est que les clans nobles ou leurs fondateurs ont été bénis ou sanctifiés par Caïn en personne. Certains disent que le Troisième Mortel a autorisé leur Étreinte seulement et que ce sont ses seuls successeurs légitimes. D'autres contes affirment que les pères des clans nobles se sont distingués au cours de leurs premières nuits (en contrant les intrigues des bas clans, selon de nombreuses versions). Les adhérents fervents des voies (particulièrement de la Voie des Rois ou de celle des Cieux) se sentent particulièrement attirés par cette théorie, car elle amène avec elle la promesse de sanctification et peut-être de salut aux yeux de Caïn, le Père Sombre.

• **La trahison dans la Seconde Cité :** Pendant de la théorie précédente, celle-ci prétend que ce sont les bas clans qui ont été punis et non les clans nobles qui ont été bénis. Généralement, cette idée est liée à la destruction de la seconde génération et à la chute de la Seconde Cité. Les clans nobles racontent que les ancêtres des bas clans ont assassiné leurs parents, s'attirant les malédictions de Caïn et de ses petits-infants loyaux. Cette théorie est souvent utilisée en combinaison avec les deux autres pour magnifier le fossé entre clans nobles et bas. "Non seulement nous avons été bénis" disent les premiers maudits, "mais vous êtes doublement Damnés."

BRUJAH

Les Brujahs sont des guerriers, mais toujours en faveur d'une cause. L'ardente chaleur de la passion brûle dans leur froide poitrine morte et les pousse à devenir les champions d'une cause qu'ils pensent juste pour le monde. Lorsque Caïn a assassiné son frère, il a fait dévié le monde de sa trajectoire. L'horreur qu'il est devenu doit être rectifié, et c'est précisément ce que les Brujahs veulent faire. Chaque membre du clan a sa propre vision sur ce que le monde devrait être et lutte pour que cette vision devienne une réalité par l'argumentation, la manipulation et les armes.

Au cours des premières nuits, la passion n'était pas un trait des Brujahs. En effet, le fondateur du clan, Troile, a été Étreint pour sa froide sagesse. Sa capacité à peser les vertus d'une idée sans implication émotionnelle était prisée par son père et son grand-père. Cependant, au bout de longues années passées loin du soleil, il s'est éloigné de plus en plus des humains de la Première Cité et de ses propres infants. Les rares émotions qu'il éprouvait encore se sont atrophiées. Alors qu'il développait des théories, ses expériences pour les éprouver devenaient de plus en plus cruelles. Il utilisait et sacrifiait les vivants et les Damnés, simplement pour satisfaire un caprice.

L'un de ses infants, dont le nom s'est perdu dans les brumes du temps, ne pouvait plus rester à regarder cette cruauté sans rien faire. Il rêvait d'un monde où les humains et les Caïnites vivraient en harmonie. Même alors, il pensait qu'une paix véritable était trop demander. Il a tenté de convaincre son père d'abandonner ce comportement impitoyable. La réfutation arrogante de Troile des arguments de son infant a poussé ce dernier au bord de la frénésie et il s'est jeté sur son père. Ne s'étant pas entraîné au combat depuis longtemps, Troile a cédé sous les poings et les canines de son infant. Après avoir goûté au sang de son père, ce dernier n'a pas pu s'arrêter de boire. En quelques minutes, Troile n'existait plus.

Des ombres, Caïn en personne est sorti, son visage assombri par la colère. "Jamais encore un de mes infants n'avait bu l'âme d'un autre. Je te condamne à aspirer à la sagesse de ton père, et à être la proie de la fureur qui t'a poussé à cet acte diabolique."

L'infant a pris le nom et la place de son père au sein de la troisième génération. Il a subi la malédiction de Caïn, mais cherchait également sa propre vision d'un monde meilleur. Sa passion a semblé se propager comme un incendie parmi ses infants, et au début, il se réjouissait de leur zèle alors qu'ils œuvraient pour rendre le monde meilleur.

Dans la ville de Carthage, Troile (le jeune) et ses infants ont œuvré pour établir ce dont ils rêvaient depuis longtemps : une société dans laquelle les mortels et les Caïnites coexistaient pour le bénéfice de tous. Mais à chaque fois, il voyait ceux de son clan répéter ses erreurs et céder à la colère. Désespéré, il a quitté la ville et n'a plus jamais été revu. Carthage a déchu bien loin de cet idéal, au point que même des adorateurs du démon Baal soient accueillis en ses murs. Rapidement, les autres clans ont agi sous la houlette du clan Ventrue pour détruire cette abomination.

Les Brujahs ont, dès lors, combattu pour améliorer le monde, mais l'échec de leur grande expérience fait que leur sang bout encore plus. Avec le passage des siècles, le monde semble s'éloigner de plus en plus de ce qu'il devrait être. Alors que les philosophies, religions et idées mortelles se multiplient, prolifèrent et meurent, le clan se divise pour savoir ce qu'il faudrait faire pour redresser le monde, et ce que cette amélioration devrait être. De nombreux jeunes membres n'écoutent plus la sagesse des anciens. Leur sang les pousse à faire quelque chose *maintenant*, pas à regarder et observer durant des siècles jusqu'à ce que les schémas de la société leur deviennent apparents. Les anciens se contentent de secouer la tête et de se rappeler des rêves incompris de leur propre jeunesse.

Certains Brujahs suivent les grandes philosophies et religions du passé, alors que d'autres adoptent de nouvelles croyances et idéaux avec une vigueur égale et se convainquent que le salut du monde déchu en dépend. Certains sautent même d'une idée à l'autre en quête de ce qui attire leur imagination et les conduit vers un monde meilleur. Tous poursuivent leurs idéaux avec une vigueur et un dévouement qui feraient honte à un croisé éprouvé.

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Ils tiennent à certains idéaux, assurément. Cependant, bien trop souvent, ces idéaux sont égoïstes et ne permettent rien de plus que l'avancement d'un seul Caïnite aux dépens de ses pairs et du monde en général.

Les bas clans : Certains sont des bons à rien, indignes de notre attention ou de l'effort nécessaire pour les mépriser. Quelques-uns, très rares, présentent des idées nouvelles que nous ferions bien d'examiner.

Les Lasombras : Ces habitants de l'ombre représentent tout ce qui ne va pas dans le monde, enfermé dans un cadavre animé.

Les Malkaviens : Alors que la sagesse nous pousse à la colère, la perspicacité pousse les enfants de Malkav à la folie. Il y a beaucoup à apprendre de leurs paroles, tant que l'on se méfie d'eux.

Les Toréadors : Comme nous, ils cherchent la sagesse dans les hommes. Contrairement à nous, ils semblent ne rien trouver d'autre que des distractions et des jeux.

Les Ventrues : Nous les haïssons pour avoir mis un terme à notre plus grande chance de redresser le monde. Nous les plaignons, car ils sont incapables de faire autre chose que consolider l'ordre établi.

Sobriquet : Zélotes.

Apparence : Les Brujahs ont toujours choisi leurs infants parmi les meilleurs de l'humanité, et la plupart d'entre eux sont donc forts, bien bâtis et imposants. Cependant, ils cherchent plutôt l'idéal sportif plutôt qu'une notion transitoire de beauté. Les femmes sont frappantes, plutôt que belles, par exemple. L'adoption et l'engagement dans des philosophies et idées mortelles du clan fait que les Brujahs restent en contact avec les modes mortelles et la plupart s'habillent comme les habitants de la région. La plupart sont vêtus de manière irréprochable, comme si la perfection vestimentaire pouvait aider à leur quête de perfection dans le monde.

Refuges et proies : Presque sans exception, les Brujahs choisissent de vivre dans l'agitation de l'humanité, généralement dans une ville ou un village actif. Ils choisissent des lieux où habitent des penseurs incroyables. Souvent les pères vivent avec leurs infants, et le père soumet le novice à de longues périodes d'enseignement et d'entraînement physique. Récemment, de petits groupes de jeunes Caïnites aux croyances communes se sont établis des refuges communautaires. La plupart des Brujahs se nourrissent des mous, des faibles, des ignorants, de ceux qui choisissent de s'opposer aux idées épousées par le vampire. Les bons à rien doivent servir à quelque chose, même s'ils ne le savent pas.

Étreinte : Les Brujahs recherchent trois qualités chez leurs recrues : le dévouement à une cause, l'intelligence nécessaire à la compréhension de cette cause et la passion qui permet de faire de cette cause une réalité. La plupart choisissent leurs infants dans les plus hauts échelons de la société, si tant est que les plus capables figurent parmi eux. Cependant, un nombre restreint mais assez important du clan était de basse extraction de son vivant mais montrait assez de motivation, de croyance et d'esprit pour attirer l'attention d'un Zélote non-vivant.

Création du personnage : La majeure partie du clan choisit les Attributs physiques ou mentaux en premier. Les plus jeunes membres du clan auront certainement des Attributs physiques primaires. Les Attributs sociaux arrivent toujours en dernier. Leur Attitude est souvent froide et étrange, mais tous ont des Natures passionnées, voire agressives. La plupart montrent un bon équilibre entre Compétences et Connaissances. Les vampires nouvellement Étreints ont parfois les Talents en groupe primaire, car leurs pères veulent modeler le développement d'infants prometteurs pour épouser les idéaux qui conviennent. La majorité du clan suit les Voies de l'Humanité, des Cieux ou des Rois.

Disciplines de clan : Célérité, Présence, Puissance.

Faiblesses : Grâce à la malédiction de Caïn sur le premier diableriste, la fureur du fondateur du clan coule dans les veines de tous les Brujahs. Leur tempérament est toujours explosif, ce qui les rend encore plus prompts à la frénésie que les autres Caïnites. Pour les Brujahs, la difficulté du test pour résister à la frénésie est toujours de deux points plus élevée qu'indiquée.

Organisation : Les Brujahs ont tant d'idéaux à épouser au Moyen Âge qu'ils ont de plus en plus de mal à travailler ensemble. Souvent un père et son infant restent ensemble quelques années, tant que le novice est en apprentissage auprès de son père. L'infant trouve généralement sa propre cause et part seul pour accomplir ce qu'il pense devoir faire, plutôt que d'attendre d'être formellement libéré de sa tutelle. Dans les grandes villes, des groupes de Brujahs se rassemblent toutes les quelques années pour de grands conseils dans lesquels chacun parle de sa vision du monde et du rôle du clan. Parfois, ils accomplissent de grandes choses lors de ses conseils et un orateur passionné convainc de nombreux de ses pairs de rejoindre sa cause. Cependant, assez souvent, ce sont des exercices longs de plusieurs semaines, où les débats tournent en rond et où les conflits se multiplient.

Citation : *Avec quelques années de sagesse derrière toi, tu seras capable de comprendre pourquoi ton objectif est mauvais. Je crois sincèrement que ma manière de faire face à ce défi aura de meilleurs résultats pour nous tous.*

LES CAPPADOCIENS

Pour les membres du clan Cappadocien, la lignée est souvent autant une philosophie qu'un lignage. La vaste majorité des Cappadociens est fascinée par les concepts de la mort et de la non-vie, plus précisément par ce qui reste une fois que l'âme éternelle a quitté le corps. Certains étaient des érudits de leur vivant, alors que d'autres étaient des hommes de foi ou des philosophes. Cette curiosité demeure vitale même après l'Étreinte, et même si les corps des Cappadociens ressemblent à ceux des morts, leur esprit est vivant des secrets métaphysiques de la nuit. Leurs études et obsessions se manifestent plus puissamment dans leur étrange Discipline qu'est le Mortis.

Cependant, au sein de cet archétype, les prétendus Pilleurs de tombe varient grandement. Pour chaque prêtre ayant suivi les croisades, il y a un chevalier ayant participé à ces mêmes guerres saintes. Alors que les Cappadociens ne sont pas un clan politiquement puissant, ils méritent leur place au sein des clans nobles pour leur savoir, leur sagesse et leurs contacts. Ceux qui sont politiquement actifs servent de conseillers à des princes, de vizirs auprès de rois mortels ou de tuteurs aux familles royales, alors que les plus érudits hantent les monastères ou pillent les cimetières pour trouver des "sujets" d'étude au-delà du voile de la mortalité.

On suppose que ce clan est né dans les profondeurs de l'Anatolie ou de l'Arménie. Plusieurs légendes du clan mentionnent les sables du désert, des villes souterraines et des plaines vallonnées. L'ancêtre du clan, appelé seulement Cappadocius ("de Cappadoce") laisse une grande liberté à ses infants, demandant simplement qu'ils recherchent continuellement des réponses sur l'état de non-vie. Les érudits pensent que les Cappadociens passent leurs nuits dans les bras froids de la torpeur ou qu'ils ont émigré dans l'Orient arabe, car l'histoire Caïnite stipule qu'ils étaient autrefois bien plus fréquents qu'aujourd'hui.

Même s'ils sont désorganisés et isolés, nombreux sont ceux qui révèrent la connaissance et se rassemblent parfois dans des temples, des bibliothèques ou des universités. Là, ils se consultent mutuellement, échangent des secrets et des blasphèmes, des vérités saintes et des commérages. Le centre spirituel du clan est censé se trouver dans le grand temple d'Erciyas, en Anatolie, où Dame Constancia sert de prêtresse et d'oracle et où les fragments du *Livre de Nod* ont été rassemblés à la fin du 12ème siècle. En dépit du fait qu'aucun étranger – et très peu de nouveau-nés Cappadociens – aient vu Erciyas, la rumeur veut qu'il existe des temples plus secrets et plus terribles, y compris des nécropoles ensevelies des siècles passés.

Avec son objectif partagé et ses membres voyageurs, le clan Cappadocien est représenté partout en Europe, même dans le Sud et l'Est. Les monastères coptes d'Afrique sont des refuges pour les Pilleurs de tombe, de même que les cours des pachas au-delà du Levant et même les manoirs des Giovanni, une famille de marchands vénitiens censée être douée dans les arts de la *nécromancie*. C'est un clan cosmopolite, et de nombreux membres proviennent d'origines humbles, nobles ou cléricales. Pour les Cappadociens, un esprit vif est plus important que le milieu, et tout Caïnite curieux de nature mérite l'estime de son père et de ses pairs.

D'autres clans considèrent souvent les Cappadociens comme secrets et morbides, ce qui est assez vrai. En effet, leur pratique du Mortis et leurs études connexes nécessitent des recherches patientes et de la chair morte en abondance. Les membres du clan s'enferment parfois durant des décennies, émergeant de leur laboratoire ou refuge uniquement pour se procurer de la nourriture et des sujets d'expérimentation, ce qui revient souvent au même. Cependant, hormis ce noir côté, de nombreux Cappadociens font preuve d'une sérieuse spiritualité. Même si leur pratique tend à les rendre froids, étranges et retirés du monde mortel, ils se plongent dans des mystères que les autres Caïnites et le Bétail n'imaginent même pas.

Sobriquet : Pilleurs de tombes.

Apparence : Affligés par les faiblesses de leur clan, les Cappadociens ont tous une pâleur fantomatique et des traits émaciés. Nombreux sont ceux qui tentent de cacher cette apparence cadavérique et elle n'est donc pas très prononcée dans certains cas. Ils tendent à porter les vêtements liés à leur poste, des robes de bure des prêtres et érudits aux vêtements en soie des chambellans ou aux hardes pourrissantes d'un pilleur de tombe.

Refuges et proies : Les Cappadociens ont généralement des refuges loin du monde mortel et même des autres Caïnites, où ils peuvent étudier calmement ou conduire leurs expériences morbides sans déranger d'autres résidents. Ces refuges incluent souvent les chambres inoccupées de

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Nous sommes des leurs, mais je ne me rappelle pas avoir jamais eu le choix.

Les bas clans : Même si j'étais capable de sympathie, je n'en montrerai certainement pas à ces bâtards.

Les Brujahs : Ils sont bien trop nombreux à avoir oublié leur premier rôle de rois-philosophes.

Les Tzimisces : Ils sont cruels et pleins d'illusion. Les mystères qu'ils cherchent ne sont que ceux d'une chair transcendante.

Les Ventrues : Arrogants et vaniteux, mais néanmoins ils restent des meneurs forts, rendus plus puissants encore grâce à nos conseils. Leurs qualités sont souvent gâchées par leur égoïsme.

châteaux, des monastères isolés, des caves abandonnées ou des égouts et citernes de l'ère romaine.

De tous les clans nobles, les Cappadociens sont probablement les moins regardants lorsqu'il s'agit de choisir une proie. En effet, la plupart des Cappadociens considèrent le Baiser comme une simple fonction, et réfutent la charge émotionnelle éprouvée par le prédateur et sa proie. Peu de Cappadociens refusent de se nourrir d'animaux ou de cadavres, mais le sang humain et frais est plus délectable. Lorsqu'ils se nourrissent de mortels, les Pilleurs de tombes sont souvent aussi discrets que dans la société Caïnite, se nourrissant des loques humaines et des intouchables.

Étreinte : Possédés par un état d'esprit plutôt macabre, les Cappadociens Étreignent généralement ceux qui sont intéressés par la mort ou travaillent à ses côtés, ou ceux dont les talents intellectuels pourraient être tournés vers leurs recherches intellectuelles et spirituelles de prédilection. Soldats, prêtres, ermites, pèlerins, pilleurs de tombes et sorcières supposées se retrouvent au sein du clan Cappadocien. En plus, le clan montre moins de préjugés que les autres clans d'Europe et Étreint des peuples aussi divers que des Perses, des Maures, et bien d'autres étrangers.

Création du personnage : Les Attributs mentaux et les Connaissances sont généralement choisis en premier par les Cappadociens. Les Concepts, Natures et Attitudes tendent vers l'introspection et la contemplation, alors que les Vertus vont d'une extrême à l'autre, étant soit très développées soit grossièrement ignorées après l'Étreinte. Les historiques, comme les autres aspects des personnalités des Cappadociens, tendent généralement à rendre le Cappadocien autarcique ou bien considéré par les autres. Il y a des Cappadociens sur toutes les voies principales, mais la plupart suivent la Voie des Cieux ou celle des Péchés. Les membres les plus spirituels et morbides du clan respectent leur propre Voie des Ossements.

Disciplines de clan : Auspex, Endurance, Mortis.

Faiblesses : Les Cappadociens portent le visage de la mort, ce qui rend leur peau froide et cadavérique. Peu importe la vitæ absorbée par le Cappadocien, il ne montre jamais les "couleurs vitales" que les autres Caïnites peuvent choisir d'arborer. Cette condition morbide s'aggrave avec l'âge et certains des plus vénérables Cappadociens ressemblent littéralement à des cadavres vermoulus. Les difficultés de tous les tests sociaux des Cappadociens – *tout* test impliquant un Attribut social – augmentent d'un point.

Organisation : Alors que les Cappadociens semblent solitaires, leur nature curieuse les pousse à correspondre avec les autres. Dans certains cas, ils forment des fraternités ou sociétés d'érudits aux mêmes penchants, alors que d'autres voyagent en coterie pour trouver des reliques perdues. D'autres sont simplement des cabales d'intellectuels qui partagent leurs observations. Le clan dans son ensemble n'a pas de hiérarchie formelle (même si tous avouent leur respect pour les prêtres d'Erciyas) et il appartient à chacun de répondre individuellement à ses besoins sociaux.

Citation : *Notre non-vie est-elle une malédiction ou une exaltation ? Il n'existe pas de réponse facile. C'est la question qui nous mine depuis que Dieu a banni Caïn.*

LES LASOMBRAS

Pervers et raffinés, le clan des Ombres se considère comme une lignée supérieure dans un monde gouverné par un sang supérieur. Les Lasombras pensent que si les clans inférieurs existent pour supporter le fardeau de Caïn, les clans nobles – dirigés par leur clan supérieur, bien entendu – sont les héritiers de sa majesté. Ils sont l'incarnation du droit divin et la quintessence absolue de l'existence Caïnite. En conséquence, les Lasombras n'acceptent aucun autre Caïnite pour égal, même s'ils admettent volontiers que chaque clan a sa place dans la société Caïnite. Cette place se trouve simplement sous les Lasombras.

Depuis les premières nuits, le clan Lasombra est associé au bassin méditerranéen, où le fondateur du clan est censé être né et amené à la non-vie il y a bien des millénaires. Depuis lors, sa graine noire s'est répandue, s'essaimant sur toutes les côtes et îles environnantes, y compris l'Espagne, l'Italie, l'Afrique du Nord et Byzance. Le centre de ce noir domaine est le *Castel d'Ombro* (Château des Ombres) en Sicile, où l'Aîné en personne est censé reposer d'un sommeil agité. Actuellement, les pèlerins de la lignée de Lasombra viennent de partout pour visiter l'île ombragée, en quête d'une conversation nocturne avec le patriarche de leur sang – le roi des rois Caïnites – ou son vénérable agent : Montano.

Une caractéristique endémique du caractère Lasombra est un appétit insatiable pour le pouvoir sous ses innombrables formes. Des quartiers silencieux des cloîtres aux couloirs rutilants des demeures royales, les Lasombras cherchent à mêler leurs tentacules d'ombre à chaque sphère d'influence possible. Selon les légendes du clan, cette ambition n'est que la manifestation visible de leurs luttes internes. Les Lasombras prétendent avoir été maudits à être les canaux éternels des Abysses, qu'ils sont perpétuellement confrontés aux ténèbres intérieures de la non-vie. Cette malédiction donne aux Lasombras le savoir instinctif que la non-vie est bien plus qu'une simple subsistance sauvage et la plupart d'entre eux cherchent à maîtriser ce conflit éternel en retournant vers le divin. Cette tendance du clan en alimente une autre, car ces aspirations spirituelles poussent de nombreux Lasombras dans les bras de l'Église, unique source de grand pouvoir dans tout le monde médiéval. Ainsi, toute l'organisation monolithique, des plus humbles fidèles à la papauté, grouille des machinations du clan et de ses nombreux agents mortels. En effet, la majeure partie des membres importants du clan est composée de vampires ayant de forts liens avec les institutions religieuses mortelles. C'est le cas, par exemple, de l'archevêque Ambrosio Luis Monçada, ancilla castillan qui jouit d'un grand pouvoir au sein du clan.

La progression de l'islam dans la péninsule ibérique cependant a creusé un profond fossé dans le clan. Durant l'âge d'or du califat de Cordoue, de nombreux Lasombras musulmans ont pris de vastes domaines en al-Andalus, signalant le début d'une guerre de l'ombre avec les membres chrétiens du clan déjà installés. Même les *Amici Noctis* ("Amis de la nuit"), le comité directeur secret du clan, s'est scindé suite aux différences religieuses. Il y avait autant d'anciens du clan qui soutenaient la *reconquista* mortelle que de membres qui s'y opposaient. La faction chrétienne a monté une "*reconquista* de l'ombre" pour expulser ses camarades musulmans et la guerre mortelle semblait aller dans son sens. La rumeur veut que Montano ait conclu un accord pour que les Lasombras musulmans qui acceptaient la victoire des chrétiens (et abandonnaient leurs alliés musulmans des autres clans) puissent garder leurs domaines en Castille-Leon. Si cet accord existe, il y a certainement des Lasombras qui s'y opposent, tout comme le sultan Badr de Grenade.

Même s'ils sont amèrement divisés au sujet de l'Espagne, les Lasombras chrétiens et musulmans ont une cause commune : leur haine envers leurs camarades de clan

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Ils se prennent pour les prétendants au trône des Lasombras. Que dire d'autre ?

Les bas clans : Dans chaque société, il y a ceux qui mènent et ceux qui doivent suivre. S'ils n'aiment pas cela, ils peuvent toujours retourner au puits lépreux dont ils sont sortis. Il est grand temps que les sous-fifres de la nuit reconnaissent qu'ils ont des maîtres pour l'éternité.

Les Assamites : C'est une honte que les Enfants d'Haqim n'aient pas tiré de leçon des échecs de leurs contemporains. Dans leur ferveur, ils sont devenus aussi aveugles que ceux contre lesquels ils voudraient combattre éternellement.

Les Brujahs : En prenant l'épée, ils ont transmis le flambeau de l'érudition à d'autres, plus aptes à une telle quête. C'est une décision qu'ils regrettent encore amèrement. Il semble que les Zélotes passent beaucoup de temps à contempler leurs regrets.

Les Ravnos : Accueillez gracieusement ceux qui se présentent à la cour où vous êtes conseiller, puis observez gracieusement le Charlatan resserrer la corde autour de son cou d'incompétent.

Les Tzimisces : Ils représentent la quintessence du noble-sauvage vampirique, même s'ils sont généralement plus enclins au sauvage. Observez de près leur guerre contre les Usurpateurs Tremeres, car elle pourrait déterminer nos interactions futures avec ces sorciers.

Les Ventrues : Restez toujours au moins un pas devant ces cabots allemands, et quelles que soient les circonstances, laissez-les croire qu'ils sont au moins trois pas derrière vous.

membres de l'Hérésie Caïnite. Même si la notion que le clan est de naissance supérieure plaît même aux Lasombras religieux, tous s'opposent nettement à la ligne de croyance adoptée par les membres de l'Hérésie. Les Hérétiques Lasombras sont à la fois subtils et puissants, et composent la majeure partie de la Curie cramoisie qui dirige cette église difforme. Cependant, depuis la mort récente d'un des plus importants Lasombra de la secte, Narses de Venise, l'Hérésie a subi de nombreuses pertes et se retrouve en difficulté. Certains pensent que la fin du mouvement hérétique pourrait bien être proche et les pieux Lasombras envisagent d'oublier leurs différences pour écraser l'Hérésie une bonne fois pour toute.

Sobriquet : Les Précepteurs.

Apparence : Les Lasombras proviennent presque tous de familles nobles, particulièrement d'origine italienne, maure ou espagnole. Leurs traits sont souvent fins et raffinés, leur peau olivâtre ou sombre étant drapée des plus fins vêtements que la fortune puisse acheter. L'exception à cette règle est formée par les Lasombras liés aux ordres religieux, qui revêtent souvent des habits simples, comme le veut leur sacerdoce.

Refuges et proies : Souvent nés riches, de nombreux Lasombras installent leur refuge dans les manoirs ou sur les terres de leur famille mortelle. Certains Précepteurs s'engagent simplement dans un savant transfert de titre en se faisant passer pour leur héritier, une fois devenus non-vivants, ce qui leur permet de garder le contrôle pécuniaire de leurs anciens biens. Ces manœuvres permettent également de se nourrir facilement, car bon nombre de mortels habitent sur place pour entretenir le domaine. Les Lasombras installés auprès de hommes d'église se nourrissent souvent de la congrégation, même si certains se sentent coupables de cet instinct et se nourrissent de pécheurs qu'ils punissent ainsi.

Étreinte : Les Lasombras Étreignent généralement parmi les membres les plus considérés de la société à laquelle ils appartiennent. Actuellement, cette distinction inclut des individus possédant titre et statut ou (tout aussi souvent) des hommes ou des femmes d'Église. Les aptitudes innées sont également bien considérées, car les Lasombras considèrent la condition Caïnite comme n'étant que la magnification des capacités latentes d'un individu. De nombreux Lasombras sont fiers de ceux qu'ils Étreignent, courtisant l'infant potentiel durant des mois ou des années. La longueur de cette cour est une bonne indication de l'estime portée par le père au novice.

Création du personnage : Les Précepteurs ne respectent que l'excellence. Ainsi, ils apprécient surtout les Attributs mentaux et les Talents, suivis de près par les traits nécessaires au vampire pour exceller dans ses œuvres. Même si de nombreuses Natures conviennent aux Lasombras, celles qui favorisent l'ambition ou la ruse (comme autocrate ou pédagogue) sont très répandues. L'Influence et les Ressources sont les plus communs historiques des Précepteurs, de même que Domaine ou Mentor, mais rarement ensemble. Les Lasombras n'aiment pas être les vassaux de quelqu'un. La majorité du clan suit la Voie des Cieux ou celle des Rois, même si quelques puritains choisissent la Voie de la Nuit, propre au clan.

Disciplines de clan : Domination, Obténébration, Puissance.

Faiblesses : Les Précepteurs ne se reflètent pas dans les miroirs ni dans toute autre surface réfléchissante, comme les bassins d'eau ou le mercure. En plus, comme ce sont des créatures des ténèbres et des ombres, les Lasombras souffrent des lumières vives et crues et subissent un niveau supplémentaire de dégâts aggravés suite à une exposition au soleil.

Organisation : Dans l'ensemble, l'organisation du clan est structurée, les postes étant souvent liés à une combinaison de facteurs comme l'âge, les ancêtres et les réussites passées. Même si de rares décisions affectant l'intégralité du clan sont prises lors de réunions formelles, la présence des *Amici Noctis* fournit un semblant d'ordre à l'ensemble du clan. Les Amis sont responsables de la mise en place des Tribunaux de sang, méthode de jurisprudence clanique dans laquelle un Lasombra peut réclamer le sang d'un autre, demandant aux Amis le droit de commettre l'amaranthe. Sinon, une grande partie de la politique du clan est décidée dans des salons privés entre un Lasombra et ses visiteurs, ou en secret entre un Précepteur digne de confiance et son lige Caïnite... ou sa proie.

Citation : *Naturellement, j'aimerais pouvoir vous aider, et vos arguments me touchent. Que je sois, ou non, capable de convaincre sa Seigneurie de votre innocence est une affaire bien différente. Peut-être que si votre cause valait que je me donne la peine d'intercéder en votre faveur...*

LES TORÉADORS

Au moment où le sang de Caïn coule dans les veines d'un novice, ses jours humains sont terminés. Chaque nouvelle nuit l'éloigne un peu plus de ses racines humaines. De tous les clans, les Toréadors sont les plus susceptibles de combattre cette distanciation de la société mortelle, restant proches de leurs proies. La compréhension et l'entretien de ces liens avec le Bétail les aide à garder leur Bête bridée. C'est du moins ce qu'ils se disent.

Du moins, telle était la croyance d'un des trois vampires de la deuxième génération. Il a vu ceux de sa génération et leurs infants s'éloigner de plus en plus du peuple vivant qui les avait fait naître. Caïn en personne est venu voir son enfant et a exprimé sa frustration face au Bétail incompréhensible et à ses points de vue maintenant étrangers. L'infant a promis de trouver une réponse à ce mystère.

L'infant a choisi le plus grand artiste humain, une dénommée Arikel, pour être l'instrument de sa solution. Elle travaillait avec lui chaque nuit, modelant une expression de la détresse mortelle à Enoch. Avec l'aide de Caïn, elle a peint une fresque à la beauté frappante, dont la légende prétend qu'elle montrait la relation entre la malédiction infligée à Caïn par Dieu et le problème éternel de sa race dans le contrôle de la Bête. Dans leur colère, Caïn et ses infants n'ont jamais vu la fin de la fresque, où Arikel montrait comment elle pensait que les vampires pouvaient garder un peu de leur âme humaine. Caïn a détruit la fresque et a ordonner à son infant de drainer l'artiste.

Regardant l'enveloppe mourante de l'artiste, le Troisième Mortel dit : "Comme tu m'as distrait d'affaires importantes, ton attention sera à jamais consumée par ce que tu jugeras beau." Il a ensuite ordonné à son infant d'Étreindre Arikel. Tel était le pouvoir de son sang que tous les membres de la lignée d'Arikel portent la malédiction de Caïn.

Cependant, Arikel a également transmis à ses infants le secret du contrôle de la Bête : en appréciant la beauté, ils peuvent continuer à apprécier ce que signifie être humain. Chaque fois qu'un membre du clan Toréador voit une œuvre d'art réellement impressionnante ou toute chose suprêmement belle, il ressent un flot de passion qui réanime les émotions que l'Étreinte a atrophiées. Ce doux souvenir des plaisirs de la vie, parfois comparé au rappel de la respiration, est terriblement enivrant. Le désir de connaître à nouveau ce sentiment détruit ceux dont l'esprit est faible, mais d'autres s'en servent pour regagner la possession de leur âme damnée.

Ainsi, le clan continue à se mouvoir au sein de la société mortelle, courtisant les meilleurs artistes, les plus sages érudits et les artisans les plus talentueux. Auprès d'eux et avec leurs travaux, les Toréadors parviennent à comprendre l'humanité et ses problèmes, à chaque siècle. Cela préserve une petite étincelle de ce qu'ils étaient de leur vivant, malgré leur forme non-vivante. Alors que d'autres Caïnites sont laissés en arrière à chaque changement de mode, de langage ou de culture, les Toréadors continuent de se socialiser avec leurs proies, et de les influencer subtilement.

Cependant, les Toréadors demeurent des vampires d'abord et avant tout et la malédiction qui a affligé Caïn les touche aussi. Rares sont ceux qui parviennent à résister à une occasion de manipuler les gens qui les entourent, montant des groupes d'artisans ou d'érudits les uns contre les autres ou entrant en compétition avec les autres membres du clan de la région pour connaître celui qui cultive le mieux une partie donnée de la société. La plupart d'entre eux affirment que ces manipulations leur permettent de mieux comprendre l'âme humaine, ce qui justifie ces actes, mais aussi les rend nécessaires. En vieillissant, cette tendance ne fait qu'empirer et le jeu auquel ils se livrent avec leurs jouets humains devient de plus en plus extrême. La plupart voient la beauté dans la destruction et les champs de bataille ou dans les souffrances de ceux dont les êtres aimés sont tués lors de querelles mesquines. Après tout, ces expériences ne font que trop partie de l'existence humaine qu'ils ne doivent pas oublier.

Sobriquet : Artisans.

Apparence : L'amour du clan pour tout ce qui est esthétique et sa relation proche avec le troupeau mortel signifient que la plupart des Toréadors s'habillent des vêtements les plus fins, fabriqués par les meilleurs marchands de leur

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Parfois nos rivaux, mais jamais nos égaux. Ils n'ont pas écouté la leçon d'Arikel et n'auront jamais la possibilité se survivre au milieu de nos proies, comme nous le faisons.

Les bas clans : Je ne comprendrai jamais ce qu'ils trouvent de valable dans les profondeurs misérables de l'humanité. Les fous, les laids, les primitifs ? Ils ne valent pas mieux que des bêtes.

Les Brujahs : Leurs intérêts et leur dévotion intellectuels sont louables. Leur incapacité à concentrer leur énergie signe leur perte.

Les Lasombras : Ce sont des adversaires dangereux et de bons amis. L'existence ne vaudrait pas autant la peine sans eux.

Les Nosferatus : De pauvres hères répugnants qui, s'ils n'étaient pas aussi utiles, donneraient du sport à ceux d'entre nous qui aiment la chasse.

Les Ventrues : Des rivaux impitoyables et compétents, dont l'arrogance est une force. Ne laisse jamais l'un d'entre eux savoir qu'il est ton ennemi.

région. Les retouches nocturnes peuvent poser problème, mais peu de tailleurs parviennent à refuser quelque chose aux charismatiques et influents Artisans. Les membres du clan sont, dans l'ensemble, aussi beaux que leurs vêtements, même si leur beauté reflète parfois les valeurs esthétiques d'une époque oubliée ou d'une terre étrangère, chère au cœur d'un père Caïnite.

Refuges et proies : Les Toréadors choisissent leurs refuges dans les plus hauts échelons de la société : là où se trouvent les œuvres d'art et les importantes collections de livres. La plupart ont des maisons en ville auxquelles ils ajoutent des caves confortables et sûres où passer la journée. Les Artisans sont capricieux dans leur mode alimentaire, se nourrissant, par exemple, de prostituées durant un mois, avant de consacrer plusieurs semaines à se repaître de la famille d'un seigneur local.

Étreinte : Le clan choisit comme novices les plus beaux et les plus aptes socialement. Après tout, l'appréciation des fruits de l'humanité est une condition préalable pour préserver son humanité dans la mort. Les grands érudits, scribes et artistes forment également de bons infants. Les Artisans Étreignent rarement des paysans, bien qu'ils choisissent fréquemment des artisans et des ouvriers. Ils prennent parfois même des hommes d'Église dans le clan, particulièrement ceux qui traitaient des affaires séculières.

Création du personnage : Les Toréadors chérissent les Attributs sociaux et les Capacités par-dessus tout, même si une certaine importance est accordée aux Talents. Cependant, certains prennent les Connaissances en groupe primaire. Les historiques comme Domaine, Serviteurs, Troupeau et Ressources sont très répandus. La Voie de l'Humanité et celle des Rois sont les favorites des Artisans.

Disciplines de clan : Auspex, Célérité, Présence.

Faiblesses : La malédiction de Caïn sur Arikel est encore forte et tous les membres du clan sont enclins à la distraction lorsqu'ils voient une belle chose. Lorsqu'un Artisan entend de la musique, voit une œuvre d'art ou est confronté à une idée qui correspond à ces critères, il est fasciné et entre dans une rêverie qui peut durer des heures. Le Conteur décide de ce qui déclenche cette fascination, mais le joueur peut tenter un test réflexe de Maîtrise de soi ou d'Instinct (difficulté 6) pour résister. À moins que le test ne soit un succès, le personnage demeure fasciné jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que l'objet de sa rêverie ne soit plus en sa présence. Ainsi fasciné, le Toréador ne peut même pas se défendre, bien qu'en cas d'attaque, il peut tout de même effectuer un autre test de Maîtrise de soi ou d'Instinct.

Organisation : Les Artisans gardent généralement le contact avec leurs camarades de clan de la région. Cependant, les rencontres sont rarement amicales, il s'agit plutôt de champs de batailles sociales et intellectuelles. Les réunions les plus influentes se tiennent en France, où les cours de l'Amour courtois – autrefois lieu de socialisation des Toréadors – sont devenues la structure directrice des domaines vampiriques.

Citation : *Je pense que tu trouveras le divertissement de ce soir tout à fait fascinant. Certaines chansons du ménestrel me font penser aux jours où... Enfin, tu entendras et décideras de qui a eu l'année la plus profitable.*

LES TZIMISCES

Depuis les premières nuits, les Tzimisces hantent l'Est de l'Europe, revendiquant les marais du Nord et les montagnes du Sud, les plaines fertiles et les forêts insondables. Les *koldúns* – prêtres-sorciers et gardiens des légendes du clan – racontent encore comment l'Aîné, solitaire et mystérieux, a tourné le dos aux ruines de la Seconde Cité, détériorée par les luttes de pouvoir de ses frères et a voyagé dans le monde afin d'y bâtir un domaine. Il est venu dans le cœur montagneux de leur pays actuel et s'y est installé. Il a planté des racines profondes et a conclu des pactes de sang et d'amitié avec les anciens dieux de la terre, liant sa lignée à la terre en une union sacrée. Béni par Dieu dans son lien incassable envers la terre, le clan dirige et sert, offrant en sacrifice le sang des hommes et des bêtes de leur domaine afin de renouveler la terre, ajoutant leur force vitale quand cela ne suffisait pas. Cette dualité et cette symbiose ont duré des millénaires, et les Tzimisces étaient invincibles sur leur terre natale.

Toute chose a une fin.

Actuellement, les Tzimisces sont assaillis de tous côtés. Au cœur même de leur terre, les sorciers Tremeres ont violé le sang et le domaine des Tzimisces, provoquant la plus vicieuse des guerres nocturnes depuis la chute de Carthage. Dans le Nord et l'Ouest, les Ventrues d'Allemagne en ont profité pour envahir les territoires rendus vulnérables par le combat contre les Tremeres, assaillant les enclaves païennes de Livonie et de Lituanie lors de croisades et minant le commerce du royaume de Hongrie. Pire encore, au sein du clan, les rivalités héréditaires et ressentiments récents sabotent toute tentative d'action unifiée. De plus en plus d'anciennes fratries du clan se désintègrent suite aux luttes de pouvoir et un précieux savoir se perd dès qu'un *koldun* meurt.

La fierté Tzimisce est l'aiguillon chauffé à blanc qui les aveugle face à leurs propres faiblesses, au fait indéniable que des forces sont liguées contre eux et qu'ils peuvent être mis à genoux. Au sein des domaines les plus stables du *voïvodat*, la non-vie continue de manière traditionnelle : les anciens dirigent leurs infants, les infants complotent et servent dans l'espoir d'obtenir des faveurs et engendrent des descendants qui font de même. Entre eux, les Tzimisces valorisent toujours la même chose : le respect (et la soumission) aux anciens, l'honneur personnel, l'adhésion aux exigences de la hiérarchie familiale et, par-dessus tout, un amour ardent et une dévotion pour leur terre natale.

"Aucun homme ne peut prendre ce que nous avons, nous sommes l'âme même de cette terre" murmurent les pères Tzimisces sur les tombes symboliques de leurs infants. C'est vrai. Mais il est également vrai que les liens sacrés de la terre et du sang ne suffisent plus. Si les Tzimisces veulent survivre, ils doivent s'unir sous une poigne assez forte pour les modeler comme ils pensaient modeler le monde.

Sobriquet : Démons. (Certains *koldúns* et autres érudits du clan se désignent sous le nom de Modeleurs.)

Apparence : Rare est le Tzimisce qui peut être décrit comme normal. Provenant d'une famille féale (voir p. 294) ou modifié par l'usage de la Discipline de Vicissitude, qui remodèle les chairs, les Démons tendent à être choquants de beauté ou étonnants de laideur, sans guère d'autres alternatives. Les altérations chez les Tzimisces directement impliqués dans le conflit contre les Tremeres tendent à être de nature utilitaires et martiales (des "armures naturelles" semi permanentes, par exemple). Les adhérents du culte de la Métamorphose se transforment selon la forme qui exprime le mieux leur divinité interne. Les anciens favorisent les modifications qui inspirent la révérence, le désir ou la peur.

Refuges et proies : Les Tzimisces ont l'un des plus importants domaines de toute l'Europe, s'étendant du lointain arrière-pays livonien aux murs de Byzance. Leurs refuges et troupeaux sont donc divers. Dans le Nord païen, où certains anciens Tzimisces sont toujours adorés comme des dieux, les temples richement ornés, les collines et clairières sacrées et les cultes du sang de fidèles mortels sont nombreux. Dans le Sud chrétien, les Démons sont moins démonstratifs, habitant dans des manoirs fortifiés et régnant avec une cruauté inégalée sur les villages locaux. Consciemment ou non, les Tzimisces sont nombreux à placer leurs refuges au sommet des collines, l'un des principaux lieux de confluence de la terre et du ciel selon les

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Des pairs ? Nous n'avons pas de *pairs*, mon infant. Il y a ceux qui désirent ce que nous possédons et ceux qui restent à leur place, et pas grand-chose d'autre entre les deux.

Les bas clans : Ce sont ceux qui restent à leur place. Pour la plupart.

Les Gangrels : Nos *Vela*, nos *Walkyries*, nos féroces et impitoyables meutes de chasseurs sauvages. Respecte leur conscience sauvage et la pure sauvagerie qu'ils apportent à notre cause. Si nous devons partager nos terres avec quelqu'un, mieux vaut eux que des trois fois damnés Tremeres ou ces charognards de Ventrues.

Les Tremeres : Tue-les. Tue-les tous. Ne perd pas de temps avec des leçons qu'ils ne devraient pas vivre assez longtemps pour apprécier.

Les Ventrues : Sache-le : nos luttes contre les Tremeres ne sont qu'un bref interlude par rapport aux conflits que nous avons connus contre ce clan d'apprentis rois. Ne te soumets jamais à la domination d'un Ventrue, tant que le sang Tzimisce coule dans tes veines.

croyances *koldúns* païennes. Les Tzimisces aiment les protocoles d'hospitalité élaborés, fêtant ceux qu'ils invitent sur leur domaine et punissant les intrus avec une cruauté qui leur vaut cette réputation qu'ils aiment tant.

Étreinte : Traditionnellement, les jeunes Tzimisces sont choisis parmi les féaux du clan et éduqué depuis leur plus jeune âge en vue de l'Étreinte. Plus rarement, un individu particulièrement doué (ou convoité) attire l'attention d'un père potentiel, ou un *koldún* suggère que les auspices sont favorables à l'élargissement de "la famille". La guerre contre les Tremeres et autres intrus a ajouté un impératif plus pratique aux Étreintes récentes. Les élus sont plus des guerriers que des "amants" ou des "compagnons" actuellement, et sont choisis en hâte. Même ainsi, lorsque c'est possible, les pères Tzimisces accordent à leurs novices les rites funéraires qui sont censés cimenter le lien sacré du nouvel infant et de la terre.

Création du personnage : La plupart des Tzimisces sont originaires d'Europe de l'Est, ce qui peut inclure n'importe quoi, du païen d'une tribu balte à un moine grec érudit. Les Attributs mentaux sont généralement primaires. Le Domaine est l'historique le plus fréquent, même si Mentor (sous la forme d'un père et de sa famille immédiate), Serviteurs (le plus souvent des sbires féaux ou des goules humaines ou animales sculptées à l'aide de la Vicissitude), Troupeau et Ressources sont aussi populaires. La plupart des Tzimisces croient, assez simplement qu'ils sont nés pour diriger, et la Voie des Rois est populaire, autant que les aspects de la Voie des Cieux qui glorifient le disciple. Peu de Tzimisces montrent une allégeance à la Voie de l'Humanité, de peur d'encourir l'ire de leurs frères (spécialement des montres qui respectent la Voie de la Métamorphose).

Disciplines de clan : Animalisme, Auspex, Vicissitude.

Faiblesses : Les Tzimisces sont certainement le plus territorial des clans, partageant des liens inviolables sanguins et spirituels avec la terre sur laquelle ils règnent. Lorsqu'un Tzimisce se repose, il doit s'entourer d'au moins deux poignées de terre d'un lieu important à ses yeux de son vivant, généralement de son lieu de naissance ou de celle de sa tombe. Ne pas le faire divise par deux les groupements de dés du vampire, par nuit passée hors de la terre appropriée. Cette division se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un dé. Huit heures de sommeil dans la terre adéquate annulent tout.

Organisation : Les Tzimisces sont hiérarchiques, mais ne suivent pas la chaîne féodale stricte entre suzerain et vassal. Les Tzimisces sont plutôt familiaux, presque tribaux, par nature. La plupart des familles Tzimisces consistent en un père et ses infants, mais chaque famille est liée à beaucoup d'autres. Ainsi, de nombreuses régions de l'Est sont dominées par des réseaux de relations sanguines provenant d'un même individu. Au sein de la famille, l'ancien jouit d'un grand respect car il est au centre de la maisonnée, alors que ses infants luttent à mort pour sa reconnaissance, son affection ou une progression. Les familles rivales poursuivent souvent leurs vendettas à travers les siècles, gouvernées par des protocoles sociaux d'une complexité à rendre fou.

Citation : *Cette terre a bu notre sang depuis plus longtemps que ton petit esprit ne le comprendrait. C'est ma terre natale et je la préserverai ou mourrai en essayant.*

LES VENTRUES

À la fin, il ne restera que la guerre. Les mortels parlent des batailles de l'Armageddon, les Caïnites de la Géhenne. De toute manière, arrivera une nuit où les épées dégainées et les armées rassemblées seront tout ce qui se dressera entre les Damnés et les sauvés. Les Ventrues voient dans ces prédictions leur feuille de route. Ils sont les chevaliers terrifiants, les nobles guerriers et les bâtisseurs d'empire, les fils de Caïn. Ils laissent les autres "diriger" comme prêtres et potentats. Lorsque viendra la dernière bataille, ceux-là demanderont une protection, tapis comme tous les autres derrière les chevaliers Ventrues apprêtés.

Selon les légendes du clan, le fondateur Ventrue a été le premier infant d'Enoch, l'aîné de la seconde génération. Ainsi, ils sont destinés à porter la couronne et le fardeau du pouvoir.

Dans les nuits actuelles, les Ventrues s'identifient fortement à la dernière République et aux débuts de l'empire romain, considérant Jules César et d'autres comme de magnifiques exemples de l'idéal du roi-guerrier. Cependant, vers la fin de l'empire, les décadents Lasombras et les Malkaviens embrouillés étaient assurément plus proches du cœur et de l'âme de la Ville Éternelle. Les autres clans jettent cette évolution à la face des Ventrues à chaque fois qu'ils les appellent les "Patriciens", nom d'une famille romaine noble devenue une caste consanguine de privilégiés.

La Longue Nuit n'a pas été une période faste pour les Ventrues. Les prouesses armées n'étaient plus nécessaires après la chute de Rome, et les fils de Caïn étaient tellement isolés qu'ils ont réfuté le besoin de construire un empire. Au cours de ses siècles, ceux qui ne pouvaient plus prouver leur valeur sur le champ de bataille ont choisi d'autres méthodes. Ils sont devenus maîtres de guilde, courtiers et sénéchaux, postes prometteurs de pouvoir à venir.

Cependant, actuellement les choses changent. Après de nombreuses tensions, la Guerre des Princes fait enfin rage et les Ventrues savent que leur temps est venu. Plusieurs anciens sont revenus sur le devant de la scène, pour rassembler des armées et prendre des royaumes. Le chevalier – seigneur-guerrier lié par son honneur et jugé à son épée – est l'idéal manifeste du Ventrue, et le clan a organisé plusieurs ordres chevaleresques de Damnés. Les Ventrues aiment s'appeler les Seigneurs de guerre, et ce n'est pas une simple fanfaronnade.

Mais la corruption de la Rome mourante et l'indolence de la Longue Nuit ne sont pas faciles à faire oublier. Les guerriers du clan s'affrontent aussi souvent qu'ils affrontent les autres, que ce soit au cours de vendettas personnelles ou sous la bannière d'une des factions Ventrues. Et d'autres encore refusent de reprendre leurs coutumes guerrières. Ceux-là cherchent plutôt le pouvoir dans le commerce et l'intrigue.

Les grandes factions Ventrues sont les Normands qui ont suivi Mithra, prince de Londres et monarque des baronnies d'Avalon et les Allemands, sous la bannière du seigneur Hardestadt des fiefs de la Croix noire. Les deux cours se rassemblent autour de Mathusalems puissants et prétendent que ces parties d'Europe sont leurs domaines étendus. Plusieurs princes marchands ayant soigneusement bâti leur prédominance sur un système de prêts financiers et de guildes coopérantes sont également forts. Cette nouvelle classe de Ventrues demeure encore une aberration pour les anciens plus traditionalistes, mais le pouvoir de ces guildes est une force à prendre en compte. D'autres seigneurs de guerre Ventrues et ducs nocturnes ont des prétentions propres ou se retrouvent sous la bannière d'autres seigneurs, y compris la lignée des Ventrues Arpad de Hongrie et les indépendants qui combattent en Espagne sous les bannières des Lasombras.

La société mortelle est importante pour les Ventrues, mais pas autant que ce qu'ils gagnent par l'Étreinte. Ce n'est qu'à ce moment que le véritable pouvoir et le potentiel d'un novice sont réalisés. Quelques indépendants détiennent une position influente au sein des institutions politiques et de l'Église, mais pas suffisamment pour avoir un impact sur la société dans son ensemble. Cependant, tout Ventrue ambitieux devrait être considéré avec respect, car le clan est une force formidable.

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : La noblesse n'est pas seulement dans le sang. Elle repose également dans les faits.

Les bas clans : Tant qu'ils restent à leur place, ils ont un rôle à jouer dans les batailles à venir.

Les Assamites : Ce sont nos équivalents musulmans, mais ils ne comprennent pas les batailles à venir. Leur emprise sur la Terre Sainte doit être brisée avant de nous condamner tous.

Les Brujahs : En dépit de leurs rancœurs inutiles, ils sont utiles. Écoute leurs théories et mets-les en pratique. Fais appel à leurs talents de guerrier et dirige-les sur les cibles appropriées.

Les Lasombras : Des maîtres de l'intrigue, des alliés utiles et des rivaux très dangereux. Ils sont tout cela à la fois. Ils utilisent bien les mots et les dagues, mais l'époque favorise les épées et les lances.

Les Toréadors : Ne te laisse pas avoir par leur réputation de simples artisans, car notre alliance ténue avec ce clan a prouvé qu'il contenait des meneurs capables. Mais ne leur donne pas plus de crédit qu'il ne leur est dû.

Les Tzimisces : Ils disent que nos seigneurs dans l'Est commencent à adopter certaines coutumes de ce clan.

Sobriquet : Seigneurs de guerre (certains utilisent encore le sobriquet moins flatteur de Patriciens).

Apparence : Qu'ils soient marchands ou princes, les Ventrues s'habillent impeccablement selon leur poste. Une élégance impressionnante aide à créer l'apparence d'un meneur et les Ventrues font de leur mieux pour représenter ce qu'ils incarnent. Diverses armes sont souvent présentes, et prouvent que les seigneurs Ventrues sont à la fois capables et désireux de défendre leurs terres et de mener leurs forces dans la bataille.

Refuges et proies : Tout meneur a besoin de partisans et les Ventrues ne sont donc jamais éloignés des centres de pouvoir politique ou des batailles où le pouvoir s'acquiert. Les vieux châteaux et manoirs font d'excellents refuges, de même que les forteresses construites à la frontière, que ce soit en païenne Livonie ou en Terre Sainte. Les jeunes Seigneurs de guerre servent les anciens d'une grande cour ou se dirigent vers des régions isolées pour y prendre pouvoir et importance. Suite aux habitudes alimentaires spécifiques des Ventrues, ils choisissent souvent des refuges qui leur permettent d'accéder au type particulier de proies dont ils ont besoin.

Étreinte : Les Ventrues cherchent à Étreindre ceux qui personnifient l'honneur, le pouvoir et la conquête. La moitié du temps, ils Étreignent les membres de l'aristocratie en place et les Ventrues particulièrement traditionalistes vont jusqu'à Étreindre ceux d'un lignage spécifique, gardant une descendance pure à travers les siècles. D'autres puissants mortels, qu'ils soient des meneurs militaires, des marchands ou des Chevaliers du Temple, sont également d'excellents candidats au Sang. Les pères entraînent souvent leur infant durant des années, faisant d'eux leurs vassaux et leurs lieutenants.

Création du personnage : Les Attributs physiques et Compétences sont primaires pour les membres les plus guerriers du clan, mais les meneurs ont besoin de plus que des dons martiaux et les Attributs sociaux et Connaissances sont également populaires. Les historiques fréquents incluent les Alliés et Serviteurs (pour les frères d'armes), ainsi que les Domaines et Ressources (pour les terres qu'ils dirigent). Il y a des Ventrues sur toutes les voies majeures, mais le clan s'identifie particulièrement à la Voie des Rois.

Disciplines de clan : Domination, Endurance, Présence.

Faiblesses : Tous les Seigneurs de guerre ont une limitation spécifique quant à l'alimentation. Ils ne peuvent boire la vitæ que d'un type de mortels (prêtres, non catholiques, vierges, Anglais...), choisi lors de la création du personnage. Même s'ils peuvent physiquement absorber le sang des mortels qui ne figurent pas parmi leurs proies de prédilection, ils n'en tirent aucune nourriture. Cette faiblesse ne s'étend pourtant pas au sang des autres vampires. Le Ventrue peut toujours s'en nourrir.

Organisation : Les Ventrues croient fermement au féodalisme Caïnite et s'organisent en fonction. Les serments de loyauté (parfois renforcés par le sang) sont communs entre Ventrues de rangs différents. D'autres rejoignent les ordres chevaleresques des Damnés, dont certains existent sous la forme de conspiration au sein d'ordres mortels. L'ordre le plus important est l'Ordre de la Croix noire, tapi au sein des Chevaliers Teutoniques.

Citation : *Tu penses être un meneur ? Je vais t'enseigner la véritable signification du pouvoir.*

Les bas clans

Si certains doivent mener, les autres doivent suivre. C'est du moins la théorie. Selon les membres des clans inférieurs, leur statut n'est pas une affaire de "suivre", mais est lié à leur différence. Dans l'ensemble, les bas clans sont ceux qui ne participent pas pleinement au système féodal. De nombreux membres le font, ne serait-ce que pour survivre, mais ne montent jamais bien haut dans la structure. Le Ravnos ou Gangrel typique ne sera jamais prince, pas même vassal. Cela ne signifie pas qu'ils ne cherchent pas l'influence et les avantages, simplement qu'ils le font de manière différente et dans d'autres lieux.

Dans la nomenclature féodale, les bas clans sont parfois appelés les déchus. Cette appellation reflète une croyance répandue dans toute l'Europe comme quoi les bas clans seraient tombés en disgrâce par rapport aux autres clans. Souvent ces histoires remontent aux trahisons de la Seconde Cité, mais il existe également d'autres versions. Les Nosferatus et les Malkaviens sont presque toujours cités en exemple de ces théories, car ils subissent visiblement des malédictions débilitantes, que ce soit des apparences difformes ou des esprits brisés. La similitude avec la rage des Brujahs ou la pâleur mortelle des Cappadociens est, bien entendu, méprisée.

En Europe, les autres bas clans sont généralement perçus comme des étrangers ou des barbares. Les Gangrels ne sont pas vraiment étrangers, mais leur rejet de la non-vie sédentaire les fait paraître ainsi. Les Ravnos sont présents en Europe depuis l'époque d'Alexandre le Grand, mais les légendes indiennes de leur clan aide à les désigner comme étrangers. Les Assamites et les Disciples de Seth n'apparaissent en Europe que sous la forme d'ambassadeurs ou de voyageurs, rendant leur statut douteux au mieux.

Les Tremeres ne sont même pas un clan, en ce qui concerne la plupart des Caïnites. Il s'agit d'une lignée d'usurpateurs qui a offensé les Tzimisces et dérobé le sang des Salubriens (peut-être même celui de Saulot, à en croire les récits les plus scandaleux).

Le crime d'usurpation

Il y avait autrefois un septième clan noble et il existe encore dans certaines régions du monde. Le clan Salubrien était divisé entre féroces guerriers et mystiques ésotériques, mais ils n'ont jamais été nombreux. La lignée guerrière combattait des vampires infernaux appelés Baalis dans les nuits avant Rome et avait été réduite à quelques irréductibles. Les mystiques, les érudits solitaires et les chercheurs demeuraient dans des monastères isolés et de tranquilles maisons marchandes. Il est dit qu'ils subissent une malédiction débilitante par laquelle le mal qu'ils causent aux autres leur est imposé. Obligés de se nourrir du sang des vivants et possédés par une Bête enragée (comme tous les Caïnites), cette malédiction provoque aux prétendues Licornes une foultitude de problèmes, du moins selon les récits.

Et pour de nombreux jeunes vampires, les histoires des Salubriens sont tout ce qui reste d'eux. Au cours du dernier siècle, le clan a connu un déclin important. Ses membres deviennent de plus en plus rares, certains tombent face à leurs ennemis, d'autres se cachent de leur mieux. Alors que les cours importantes d'Europe comptaient autrefois des mystiques Salubriens habitant dans un temple proche – souvent prêts à servir de conseillers et d'oracles – rares sont ceux qui, actuellement, révèlent leur présence. Identifiés par un troisième œil qui s'ouvre sur leur front en signe d'illumination, les Licornes étaient autrefois exotiques, mais connus de tous. Maintenant, il n'en reste qu'en Outremer, ou presque. (Ils sont censés être nombreux en terre musulmane, mais les histoires de ces pays sont fantaisistes à l'extrême.)

La cause de cette chute précipitée est imprécise. Une grande tragédie semble être arrivée à Saulot, l'ancêtre Salubrien, aux environs de 1130. Certains anciens doués en Auspex rapportent avoir eu des visions terribles de sang et de cendres à propos de Saulot, à cette même époque. D'autres affirment avoir vu un grand œil se fermer à jamais au cours de leur sommeil diurne agité. L'identité de celui qui aurait pu détruire ou blesser Saulot est une question qui reste sans réponse solide, mais le suspect numéro un est l'Usurpateur Tremere. En effet, ces sorciers devenus vampires n'étaient autrefois qu'une lignée mineure liée aux Tzimisces. Au cours du dernier siècle, ils ont accru leur pouvoir à grands pas, maintenant leurs ennemis à distance et créant une sorte de magie du sang (appelée Thaumaturgie) supérieure à toute autre sorcellerie vampirique connue depuis la Seconde Cité. Les anciens des clans nobles associent ce pouvoir au sang de la troisième génération et les accusations prétendant que Tremere aurait volé le sang de Saulot par un rituel quelconque se multiplient. (L'oracle Cappadocienne Constancia soutient particulièrement cette théorie.) Le fait que les Tremeres aient accusé les Salubriens d'être des infernalistes – ce que de nombreux princes avaient du mal à croire – ne fait qu'ajouter aux soupçons.

Les lignées et ramifications

Le sang de Caïn n'est pas toujours aussi statique que certains le souhaiteraient. Même si la plupart des infants héritent beaucoup de leur père, la Malédiction se manifeste différemment en chaque individu. Dans certains cas, un changement qualitatif se produit en un infant, puis se transmet aux descendants de ce vampire, créant une ramification au sein du clan. (Une telle ramification est généralement appelée "lignée".) Les clans nobles pensent que cette mutabilité est le signe d'un sang inférieur et que seuls les bas clans engendrent d'étranges lignées. La noblesse reste stable, alors que la vilenie est changeante.

Les princes et courtisans peuvent avancer des preuves pour étayer cette vision. Les lépreux Nosferatus et les Charlatans du clan Ravnos sont connus pour se regrouper en famille, au sein de laquelle ils partagent des caractéristiques. Les sauvages Gangrels – qui forment à peine un clan, selon certains – sont censés avoir produit des douzaines de lignées en terre païenne, de l'Irlande à la Scandinavie et la Russie. Les usurpateurs Tremeres ne

sont pas du tout un clan, à en croire tout le monde, mais une création d'une magie mal maîtrisée. Même les Assamites musulmans, qui se font passer pour des nobles sur leurs terres païennes, sont censés n'être rien d'autre qu'un regroupement de plusieurs lignées.

Cependant, et il en va de même avec tout ce qui "va de soi" pour les clans nobles, leurs affirmations sont parfois douteuses. En effet, les histoires de lignées de clans Brujahs et Ventrues sont légions depuis les guerres puniques entre Rome et Carthage et le clan Cappadocien préserve soigneusement ses propres lignées.

LES LIGNÉES IMPORTANTES

Le nombre total de lignées vampiriques est, selon toute vraisemblance, inconnu et incalculable. En effet, ce terme est si vague qu'il pourrait faire référence à toute variation héritée d'une norme de clan. Cependant, les lignées suivantes ont des dons uniques qui les rendent intéressantes à mentionner.

• **Les Baalis :** Autrefois fléau de Terre Sainte, les Baalis sont des vampires pervers qui servent divers démons et bêtes diaboliques. Ils se tapissent également en Europe, où ils ont appris à se cacher parmi les vivants et les non-vivants.

• **Les Laïbon :** Censés provenir des terres de Prester John, les Laïbon à la peau noire n'apparaissent que très rarement aux voyageurs d'Europe. Ils sont censés communiquer avec les esprits et connaître les secrets du Golconde, mais il n'y a jamais eu de preuves tangibles de ces allégations. Ils sont communs en terre musulmane.

• **Les Lamies :** Prêtresses et gardiennes du temple des aïeuls Cappadociens, les Lamies sont parmi celles qui démentent que seuls les bas clans engendrent des lignées. Les Lamies vénèrent Lilith et ont une réputation de farouches guerrières.

• **Les Lhiannan :** Supposées être une lignée de Gangrels, les prétendues Druidesses se cachent sous le déguisement de déesses et prêtresses des terres païennes. Elles sont hautement territoriales et sont les cibles des hommes d'église et des Caïnites locaux.

• **Les gargouilles :** Étranges constructions thaumaturgiques des Usurpateurs Tremeres, les gargouilles sont *fabriquées* et non Étreintes. Des Nosferatus, des Gangrels et des Tzimisces sont censés mourir dans les laboratoires Tremeres pour fournir les matières premières nécessaires à la fabrication de ces esclaves-guerriers.

LES ASSAMITES

Les princes Caïnites d'Europe traitent les Assamites de diableristes, de fanatiques, d'assassins et de Sarrasins. Ils sont, en fait, les Enfants d'Haqim, seigneurs des nuits du Levant. Même si les érudits des clans nobles considèrent à tort que l'ancêtre Assamite est un traître ayant abandonné ses frères en période de besoin, les légendes Assamites voient en Haqim un noble juge-guerrier qui s'est opposé aux machinations inhumaines de la troisième génération de la Seconde Cité. Les descendants d'Haqim font remonter leurs racines à la Perse antique, lieu de naissance de leur fondateur, et prétendent être le pouvoir Caïnite derrière les empires mésopotamien, babylonien et assyrien. Haqim a transmis à ses infants une série de lois en ces nuits, commandant qu'ils respectent les aînés, protègent les mortels des machinations des autres Caïnites, jugent (et punissent) les coupables. Depuis la chute de ces anciens royaumes, le clan s'est associé à toutes les tribus du Moyen-Orient et, par leur biais, à l'islam. Aux yeux de la plupart des vampires européens, le clan Assamite est une armée monolithique de zélotes musulmans.

En fait, il a fallu de nombreuses nuits avant que l'islam soit considéré comme légitime, même de loin, par les Enfants d'Haqim. Depuis Alamut, cœur spirituel du clan dans les montagnes d'Anatolie, les anciens du clan ont tout d'abord décrété que cette religion violait l'accord qu'ils avaient conclu avec leur ancêtre. Lorsqu'il est apparu que la combinaison du zèle, de la sagesse et de l'unité du premier califat attirait de plus en plus d'Assamite, un profond fossé a scindé le clan. Certains ont totalement renoncé à leur lignage en cette époque de lutte et sont devenus les Dépossédés. Il a fallu la menace de destruction aux mains des infernaux Baalis pour que la lignée divisée d'Haqim s'unisse à nouveau. Après une terrible guerre nocturne et sanglante voilà maintenant cinq siècles, le clan a émergé plus uni, ne serait-ce que pour sauvegarder ses possessions. Alors que la majeure partie du clan se sent maintenant le devoir de protéger (ou le droit de posséder) les troupeaux musulmans, une minorité représentative se fait appeler chrétienne, juive, zoroastrienne ou disciples d'autres fois plus obscures.

En dehors des affaires de la foi, le clan est également divisé en trois castes distinctes – les guerriers, les sorciers et les vizirs – et chacune suit les enseignements d'Haqim à sa façon. Les guerriers sont la caste dominante, mais ne détiennent cette position que depuis la mort du prophète. Ils sont les plus féroces adhérents à l'islam du clan.

Les sorciers Assamites prétendent être les plus anciens pratiquants de la magie du sang vampirique. La plupart usent du *kalif*, une herbe hallucinogène qui pousse par des moyens mystiques. Cette drogue est ingérée dans le sang des mortels qui ont fumé les feuilles de la plante et offre au sorcier des visions et un moyen de concentrer sa conscience. Cette caste est responsable d'une grande partie de l'organisation serrée du clan, car ses membres excellent dans les moyens de communication mystique à grandes distances.

De toutes les castes, ce sont les vizirs qui passent le plus de temps avec les Caïnites des autres clans, et la caste a de nombreux contacts en Europe. Lorsqu'ils réussissent une mission diplomatique, les vizirs apparaissent comme des conseillers avisés ou un parti neutre lors de négociations entre Caïnites.

Sobriquet : Enfants d'Haqim, Sarrasins.

Apparence : La vaste majorité des Assamites sont de descendance moyen-orientale. Même si leurs vêtements tendent au traditionnel, les trois castes montrent de grandes variétés, particulièrement chez ceux qui quittent le confort du Levant pour l'Europe. Au lieu de pâlir en vieillissant, les Assamites sont uniques et s'assombrissent. Un véritable ancien se remarque à la teinte ébène et lustrée de sa peau.

Refuges et proies : Les Assamites gravitent autour de refuges permettant de cacher leurs activités nocturnes, particulièrement celles qu'ils exercent dans les domaines européens. La sécurité est toujours de prime importance, et seuls les Assamites les plus matérialistes préfèrent un palais dangereusement visible à un taudis bien caché. En terre étrangère, les Assamites se nourrissent avec un soin délibéré, souvent

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : C'est sur leur ordre que l'appel à la croisade a retenti parmi les *Franj (francs)* et ce sont leurs mains qui sont encore couvertes du sang des morts.

Les bas clans : C'est un adjectif curieux étant donné que les Enfants d'Haqim, les Nosferatus et les Gangrels en particulier possèdent infiniment plus d'honneur que ceux qui les traitent de "bas".

Les Disciples de Seth : Lors des croisades, nous avons trouvé notre premier et dernier point commun avec les Serpents. Sois assuré que lorsque le dernier des *Franj* sera parti, nous dirigerons toute notre attention sur eux.

Les Lasombras : Nos frères musulmans parmi eux ont fait de grandes avancées en al-Andalus avant que leurs pairs chrétiens ne réclament des terres détenues par leur *propre sang*. Je n'ai jamais vu un tel manque d'unité intentionnel.

Les Ventrues : Il est bon de les voir sortir du confort de leur trônes et forteresses cachées. Peut-être pourrons-nous enfin les rencontrer sur un champ de bataille, face à face, pour changer.

des indésirables d'une ville, pour ne pas attirer l'attention des autorités mortelles ou vampiriques.

Étreinte : Les Enfants d'Haqim préfèrent choisir des *fida'i* potentiels (apprentis) dans les rangs de leurs tribus ou familles, même si des étrangers (y compris des Européens) se montrent parfois dignes du sang d'Haqim. En plus, les guerriers valorisent la foi, le dévouement et par-dessus tout, la loyauté. Les sorciers Étreignent des mortels dont les expériences reflètent le travail des sorciers du sang, comme des mystiques Soufis et des derviches Bédouins. Les novices vizirs ont généralement un esprit vif et une ambition certaine.

Création du personnage : Les membres de la caste guerrière ont souvent des talents martiaux développés, favorisant les Attributs physiques et les Capacités de combat. En général, les sorciers préfèrent les Attributs mentaux et les Connaissances, alors que les vizirs montrent un mélange éclectique d'Attributs mentaux et sociaux et de Capacités. La plupart des Sarrasins ont au moins un point de Mentor (leur père), ainsi qu'un ou deux points de Génération, car ils diablerisent ceux qui sont jugés indignes. Les Voies des Cieux, des Rois et de l'Humanité sont populaires, même si les plus traditionalistes suivent la secrète Voie du Sang.

Disciplines des guerriers : Célérité, Occultation, Quietus.

Faiblesses des guerriers : Les guerriers sont marqués par leur tradition de la diablerie rituelle. Toute capacité surnaturelle de sentir la trace noire de l'amaranthe confirme qu'un guerrier Assamite est un adepte de la diablerie, même si celui-ci n'a jamais goûté le sang d'un autre Caïnite. (Certains souffrent également d'une malédiction qui leur a été imposée par les Baalis, et ont le handicap Folie sanglante – p. 317 – pour lequel ils jouissent de points bonus supplémentaires.)

Disciplines des sorciers : Auspex, Sorcellerie Assamite (ou Thaumaturgie, voir p. 173), Quietus.

Faiblesses des sorciers : Les sorciers ont du mal à cacher leur nature mystique. Toute tentative mystique de déterminer une utilisation de magie par le personnage ou autour de lui bénéficie d'un -2 à la difficulté et est considérée comme plus élevée de deux niveaux en ce qui concerne les pouvoirs et tests en opposition.

Disciplines des vizirs : Auspex, Célérité, Quietus.

Faiblesses des vizirs : Les vizirs sont exigeants à l'extrême. Chaque personnage est considéré comme ayant une obsession ou une compulsion associée à sa Capacité intellectuelle ou créatrice la plus élevée. Lorsque ce dérangement est actif, l'aura du personnage brille à tel point qu'elle donne à un observateur attentif des indices quant à la vraie Nature du vizir, de même que sur l'objet de son obsession, grâce à un test réussi de Perception de l'âme (Auspex 2).

Organisation : Grâce en partie aux pouvoirs de communication de sa caste de sorciers, les Assamites ont une organisation bien plus complexe que de nombreux autres clans. Dans l'ensemble, le "Vieil homme de la montagne" (plus vieil infant d'Haqim qui ne soit pas en torpeur) dirige le clan depuis le Trône noir d'Alamut. Cet honneur incombe actuellement au sorcier Sha'hiri, même s'il est censé glisser dans le Sommeil des Âges. Chaque caste maintient son propre meneur et ces trois individus – collectivement appelés le *du'at* – sont responsables des opérations quotidiennes du clan. La voix la plus puissante du conseil est le calife Jamal, puissant guerrier et homme d'état à la tête de la caste des guerriers. Les vizirs suivent Tegyrus, qui était autrefois aux côtés d'Alexandre le Grand. Les sorciers sont dirigés depuis plusieurs années par le puissant Amr al-Ashrad.

Citation : *Toi, qui voudrais que nous restions à te regarder pendant que tu saccages tout ce que nous tenons pour sacré, connais le jugement d'Haqim.*

LES DISCIPLES DE SETH

"Reconnais l'Eden grâce au serpent" disent les prêtres livides aux initiés. Et les serpents du jardin de la nuit sont les Disciples de Seth, un clan de vampires Égyptiens et Orientaux censé pratiquer toutes les ignominies. Ces marchands du vice sont supposés toucher à tous les péchés, cultivant la fleur de la corruption et de l'hérésie dans le monde connu, en faisant appel aux plus bas désirs de leurs clients. Cependant, les Séthites se voient comme de simples pratiquants des plus anciennes traditions qui chérissent les libertés abolies dans un monde qui a perdu sa Voie. Ils préfèrent les ombres parce que la lumière est l'avant-garde de l'orgueil, alors que les ténèbres engendrent humilité et respect face aux grands mystères.

Les Disciples de Seth prétendent être issus de Seth lui-même, figure déifiée à l'égal de Caïn, voire de Dieu. En effet, les Disciples nient tout lien avec le supposé Troisième Mortel. Ils font remonter leurs traces aux nuits anciennes où les sables du désert étaient encore des montagnes. Ce sont en ces temps mythiques que le grand chasseur Seth entra dans la poitrine de Geb et a bu le sang de la Déesse Terre, devenant ainsi un dieu et faisant de ses enfants les avatars de cette froide divinité. Les Caïnites prétendent que cette époque était corrompue et débauchée, mais les Séthites y voient un temps de liberté sans censure… du moins jusqu'à ce que la guerre contre Osiris, frère de Seth, et son neveu Horus survienne. Les récits varient quant au vainqueur de cette lutte familiale, les Disciples prétendent avoir gagné, tout comme leurs ennemis. Hélas, l'Égypte est tout de même tombée sous la coupe de conquérants mortels étrangers, obligeant les Séthites à se terrer et à parfaire leurs méthodes insidieuses.

La calamité a encore frappé au cours des premières nuits du premier siècle, lorsque Seth a disparu de son sarcophage après avoir assailli ses vénérables enfants de rêves prophétiques. Maintenant, lentement, les rêves deviennent réalité et les Disciples de Seth débattent du dogme avec plus d'intérêts. Alors qu'ils limitaient autrefois leurs activités aux berges du Nil saint, ils errent maintenant dans le monde connu, partageant la sagesse de Seth depuis des tentes des caravanes jusqu'au fond d'allées sombres dans des taudis urbains.

Les Disciples comptent sur l'infortune, la maladie, la tragédie et la calamité parce que ces conditions font que des gens ont besoin de leurs services. Ils chérissent la liberté inconditionnelle, le chaos des désirs assouvis et de la satisfaction de ces désirs… *tous* les désirs. Ils aiment les sensations et le plaisir, liens avec leur dieu, mais les temps changent. Les Séthites se sont éloignés du Nil par nécessité, mais choisissent de partager le sang de Seth uniquement avec des Africains et des Sarrasins, gardant leurs traditions en vie. À l'occasion, ils Étreignent un *Desheru* ("rouge"), un de ces Francs aux cheveux roux si prisés (c'est censé être la marque de Seth). Cependant maintenant, certains *Desheru* engendrent n'importe comment et établissent des nids en Europe, loin du contrôle de la caste traditionnelle des anciens Séthites d'Égypte, appelés Hiérophantes. Ces bâtards Séthites sont une abomination du don de Seth. Ils ignorent les traditions et passent plus de temps à succomber à leurs propres vices qu'à encourager ceux des autres. Cela crée une friction entre Séthites traditionnels et les *Desheru*, qui prétendent que les légendes d'Égypte disparaissent et que l'Europe est le nouvel Eden. Certains Hiérophantes voyagent dans l'Ouest et le Nord pour enquêter et prouver aux renégats que leurs traditions saintes ne sont pas abandonnées parce que le site d'un temple n'existe plus.

Sobriquet : Serpents, Séthites.

Apparence : La plupart des Disciples sont d'extraction africaine ou moyen-orientale, ce qui en fait des étrangers en Europe. En plus, le clan a adopté la pratique nubienne de scarification. En mettant de la cendre dans les coupures et blessures, ils créent un schéma de cicatrices et zébrures. En terme de vêtements, la plupart des Séthites s'habillent comme des marchands et ils sont connus pour leurs talents

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Un exemple de plus de la tyrannie des lois. Souris gentiment et tente-les avec leurs désirs cachés. Ils peuvent être des instruments utiles s'ils sont bien manipulés.

Les bas clans : Certains sont des esclaves consentants et les pires des fous. D'autres montrent une volonté remarquable et s'opposent au monde qui les a condamnés. Peut-être sont-ils bénis par Seth, après tout.

Les Assamites : Ce sont des alliés utiles contre les Francs, et nous devons nous assurer de leur loyauté. Pourtant, je leur fais confiance comme je le ferais à mon épée pour ne pas me blesser si je la prêtais à un ennemi…

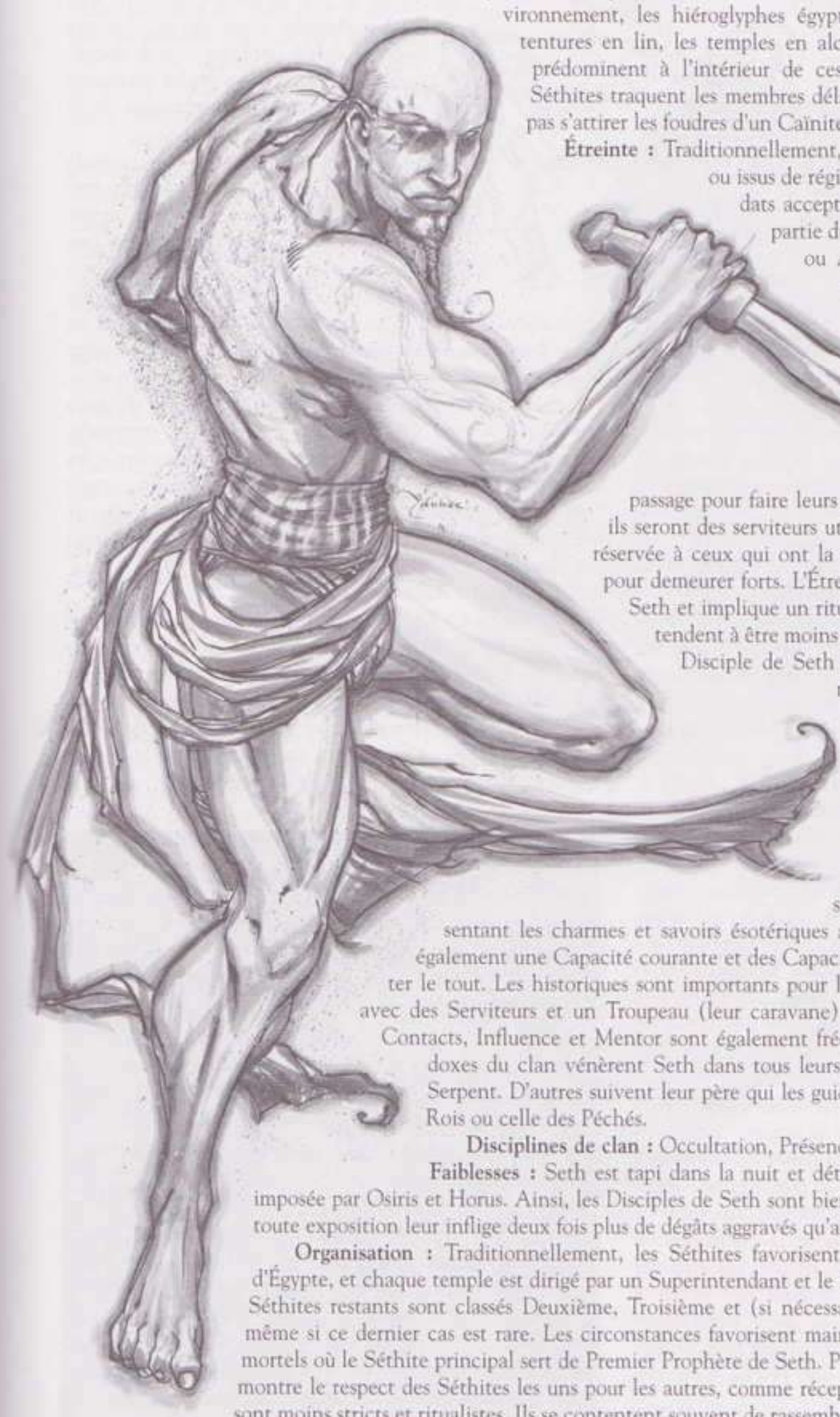
Les Cappadociens : Joue au crocodile patient avec eux. Ils se croient supérieurs parce qu'ils sont érudits, mais lorsque leurs précieux livres ne répondent plus à leurs questions, ils viennent nous chercher.

Les Gangrels : Leur fureur contre la tyrannie de la civilisation est louable, mais ils n'ont pas de plan de combat. Une fois entraînés et bridés, ils sont aussi utiles que tout autre chien du désert.

Les Ventrues : Ce sont les opposés des Assamites et sont utiles pour les mêmes raisons. Ils peuvent donner beaucoup et utilisent tout de même leurs troupeaux pour bouter les Arabes hors de notre terre, avant de se faire rejeter eux-mêmes, bien entendu.

de voyageur (la fuite est une sécurité). En privé, ils reviennent à leur tradition d'anciens prêtres. Ils se rasent le corps pour se protéger des poux des taudis crasseux d'Europe et portent des robes néo-égyptiennes faites de soie. Les rares Européens Étreints par les Serpents passent plus facilement pour des Caïnites d'autres clans, et y recourent souvent en modifiant leurs vêtements et manières. La plupart de ces *Desheru* sont roux, naturellement ou en recourant au henné.

Refuges et proies : Alors que les Disciples de Seth préfèrent les refuges souterrains – que ce soient de grandes cavernes, des citernes oubliées ou des temples ensevelis ornés d'anciens écrits – il s'agit là du privilège des membres les plus vénérables de la secte. La plupart des Séthites d'Europe ont des sarcophages dans des caravanes ou possèdent des bâtiments dans les taudis portuaires ou proches des zones de commerce. Cependant, quel que soit l'environnement, les hiéroglyphes égyptiens, les peintures sur papyrus, les tentures en lin, les temples en alcôves contenant des statues de Seth prédominent à l'intérieur de ces refuges. Depuis ces "temples", les Séthites traquent les membres délaissés des villes européennes pour ne pas s'attirer les foudres d'un Caïnite influent.



Étreinte : Traditionnellement, seuls ceux d'ascendance égyptienne ou issus de régions proches du Nil étaient des candidats acceptables au sang de Seth, et la majeure partie du clan est toujours Égyptienne, Arabe ou Africaine. Mais le sang de Seth est réservé à ceux dont la volonté est forte, pas à une couleur de peau particulière. La plupart des novices sont longtemps des serviteurs mortels (ou goules) pour leur père, et doivent profiter de ce passage pour faire leurs preuves. Si ce sont des sycophantes, ils seront des serviteurs utiles, mais rien de plus. L'Étreinte est réservée à ceux qui ont la volonté et la conviction nécessaires pour demeurer forts. L'Étreinte se produit devant une statue de Seth et implique un rituel complexe (et secret). Les *Desheru* tendent à être moins rituels dans leur Étreinte, mais aucun Disciple de Seth digne de ce nom, peu importe son manque d'orthodoxie, Étreindrait un fou ou un faible. Une vaste majorité des *Desheru* sont Grecs (car leur centre était autrefois à Constantinople), mais inclut un nombre croissant de Francs.

Création du personnage : Les Attributs sociaux et les Connaissances tendent à être primaires, représentant les charmes et savoirs ésotériques apportés d'Orient. Le commerce est également une Capacité courante et des Capacités plus physiques viennent compléter le tout. Les historiques sont importants pour la plupart des Séthites, qui voyagent avec des Serviteurs et un Troupeau (leur caravane) et ont des Ressources importantes. Contacts, Influence et Mentor sont également fréquents. Les membres les plus orthodoxes du clan vénèrent Seth dans tous leurs actes et suivent la secrète Voie du Serpent. D'autres suivent leur père qui les guide sur la Voie de la Bête, la Voie des Rois ou celle des Péchés.

Disciplines de clan : Occultation, Présence, Serpentis.

Faiblesses : Seth est tapi dans la nuit et déteste le jour, domaine de la tyrannie imposée par Osiris et Horus. Ainsi, les Disciples de Seth sont bien plus fragiles au soleil, au point que toute exposition leur inflige deux fois plus de dégâts aggravés qu'aux autres vampires.

Organisation : Traditionnellement, les Séthites favorisent les anciennes pratiques religieuses d'Égypte, et chaque temple est dirigé par un Superintendant et le Premier Prophète de Seth. Après, les Séthites restants sont classés Deuxième, Troisième et (si nécessaire) Quatrième Prophètes de Seth, même si ce dernier cas est rare. Les circonstances favorisent maintenant les petits cultes de disciples mortels où le Séthite principal sert de Premier Prophète de Seth. Pourtant, toute structure hiérarchique montre le respect des Séthites les uns pour les autres, comme réceptacles du sang de Seth. Les *Desheru* sont moins stricts et ritualistes. Ils se contentent souvent de rassembler les esclaves qui veulent les suivre.

Citation : *Viens. Je te promets que tu ne connaîtras plus jamais le désir.*

LES GANGRELS

La tendance naturelle du Bétail à se rassembler est une bénédiction pour les Caïnites. Ces derniers choisissent, pour la plupart, de suivre leurs proies dans les villes du monde, où il est plus facile de se nourrir. Les Gangrels sont l'exception à cette règle. Des Tartares d'Orient aux Arabes du Sud et aux tribus barbares du Nord, les Gangrels établissent leur refuge parmi les peuples sauvages. Pour eux, les villes sont des pièges où les Caïnites autrefois fiers deviennent faibles et paresseux.

Les Gangrels ne pensent pas descendre de Caïn. Ils racontent qu'au temps précédant l'histoire, les grands dieux ont choisi beaucoup de monde pour être leurs enfants. Des dieux jumeaux sont devenus des rivaux. L'une des deux, Ennoia, ne choisissait que les guerriers dignes de confiance. L'autre, Churka, favorisait les adeptes de la tromperie. Les deux se sont combattus durant des années, jusqu'à ce que Churka parvienne à convaincre deux des enfants préférés d'Ennoia de quitter le champ de bataille. En colère et déçue, Ennoia a décrété que tous les enfants des jumeaux devraient dépendre du sang des autres pour vivre. Les autres dieux ont approuvé cette sanction et ainsi, le clan Gangrel, les enfants d'Ennoia, est né.

Les membres du clan pensent que leur mère reviendra sur sa décision une nuit et les appellera pour qu'ils combattent à ses côtés. Alors, Churka et ses laquais connaîtront le sort qui leur est dû depuis le commencement des temps. C'est le devoir des Gangrels de s'assurer que seuls les plus courageux et doués rejoignent leurs rangs, pour que le clan triomphe à l'heure de la dernière confrontation. Alors, ils seront accueillis avec amour par leur mère.

La civilisation est un piège de Churka pour s'assurer que les adeptes de la rouerie soient mieux préparés au conflit final que ceux qui combattent. Le clan refuse de tomber dans le piège de son ancien ennemi et préfère recruter et chasser parmi les peuples nomades et sauvages. Les chaînes de maître à esclaves, de seigneur à laquais leur sont anathèmes et la société européenne hiérarchique les répugne. Ils voient la capacité de survivre et de prospérer quelles que soient les conditions comme la plus grande preuve de la valeur d'un individu. Ils valorisent les concepts simples mais profonds comme la bravoure, l'honneur, les prouesses martiales, la capacité à survivre et la connaissance de la terre.

La nécessité oblige les Gangrels à passer du temps tous seuls. S'ils sont plusieurs à se nourrir du même groupe d'humains, cela peut rapidement réduire le nombre disponible ou attirer l'attention de manière à rendre la confrontation inévitable. Un bon chasseur sait qu'il ne doit pas éliminer toutes ses proies. De nombreux Gangrels ont appris à survivre seuls parce que c'est tout ce qu'ils connaissent depuis leur Étreinte. Les pères laissent souvent leurs infants se débrouiller seuls, pour voir s'ils ont l'étoffe d'un vrai Gangrel.

Cependant, la solitude ne peut pas être éternelle. À un niveau pratique, l'union fait la force, ne serait-ce que dans la formation de meutes de chasse. Mais même dans ce cas, la survie est difficile hors des villes. Les Gangrels font face à des dangers constants. Les Lupins résident dans de nombreuses forêts et il faut déployer ruse et discrétion pour attraper des proies humaines sans alerter tout le campement de la présence du vampire.

Ainsi, la plupart des Gangrels passent un certain temps avec d'autres vampires. Être mis à l'épreuve contre des humains et des animaux est une bonne chose, mais les tests sont plus révélateurs contre des pairs. Cela signifie qu'ils doivent passer du temps dans les villes, apprenant les us de leurs rivaux. Certains vivent dans les villes à temps plein, chassant dans la nuit alors que les proies sont en sécurité chez elles. Mais les humains faibles, malades et délaissés qui vivent là avec des vampires compliqués et manipulateurs qui se nourrissent d'eux ne méritent que le mépris des Gangrels. Pour la majeure partie du clan, la non-vie est une série de longues périodes de solitude rurale et d'interludes de quelques années passées parmi les troupeaux amassés et leurs prédateurs.

Sobriquet : Animaux.

Apparence : Les Gangrels développent des caractéristiques animales après leur Étreinte et rares sont ceux qui les cachent. Ils les portent avec orgueil, signes de leur aptitude à la survie. Leurs vêtements, lorsqu'ils en portent, sont pratiques et souvent simples. Leur apparence générale tend à refléter celle des peuples dont ils se sont nourris le plus souvent, mais avec une apparence plus résistante.

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Ce sont des créatures pathétiques qui pensent que des murs et des coutumes humaines les protègent des lois des prédateurs et des proies. Ils apprendront.

Les bas clans : Certains, comme nous, connaissent les talents nécessaires à la survie et la prospérité. D'autres sont trop occupés à se soumettre aux premiers pour comprendre la vraie nature du monde.

Les Malkaviens: Ce sont des prophètes tourmentés qui portent la parole des dieux. Lorsqu'ils parlent, écoute-les, mais à bonne distance.

Les Nosferatus : Certains pensent que leur difformité en fait des monstres. Ils se trompent.

Les Ravnos : Ce sont les enfants de Churka, notre plus grand ennemi. Ne leur fais pas confiance. Tue-les si tu le peux.

Les Tzimisces : Ils comprennent le territoire et le règne des forts, même s'ils ont une étrange obsession qui les pousse à déformer leur chair de manière surnaturelle.

Refuges et proies : Il est rare que les membres du clan aient un refuge permanent, en dehors de ceux qui résident en permanence en ville. Ils chassent sur un grand territoire de manière à ne pas affaiblir leur troupeau et se déplacent trop pour se donner la peine de se bâtir un refuge contre le soleil. La plupart se contentent de se fondre dans la terre grâce à leur Discipline de Métamorphose ou profitent des abris naturels, comme les cavernes profondes. Les Gangrels prennent beaucoup de plaisir à se nourrir des habitants des villes qui voyagent à l'extérieur ou des humains qui sont assez fous pour errer dehors la nuit.

Étreinte : La plupart des Gangrels proviennent des prétendues tribus barbares, de groupes comme les Tartares (ou Mongols), des Celtes ou des Vikings. Cependant, un nombre grandissant sont pris dans des peuples du monde civilisé dont la tâche nécessite des dons pour la survie : chasseurs, trappeurs et autres. La plupart sont laissés seuls durant des mois ou des années, pendant que leur père garde un œil sur eux, au mieux. S'ils ont la force nécessaire pour survivre, ils sont entraînés et accueillis dans la société Gangrel. Sinon, leur père (ou tout autre prédateur) réclame leur sang.

Création du personnage : Les Attributs physiques sont, dans l'ensemble, le choix primaire du clan, et les Attributs sociaux viennent souvent en dernier. De nombreux Gangrels ont des Natures et Attitudes identiques, ils ne sont pas du genre trompeur. Les Talents et Compétences permettant la survie sont choisis avant les Connaissances. Ceux qui vivent à la campagne ou dans la nature développent leur Discipline de Métamorphose avant tout, car elle leur facilite la survie. La Voie de la Bête est la plus typique, même s'il y a des Animaux sur presque toutes les autres.

Disciplines de clan : Animalisme, Endurance, Métamorphose.

Faiblesses : La proximité des Gangrels avec leur Bête intérieure tend à se voir sur leur corps. À chaque fois qu'un membre du clan entre en frénésie, il acquiert un trait animal (bras couverts de fourrure, yeux de chat, crocs...). Par tranche de cinq traits acquis, l'un des Attributs sociaux du Gangrel descend d'un point. Certains Gangrels perçoivent cela comme une bénédiction et non comme une faiblesse.

Organisation : Le clan n'a pas vraiment de structure formelle et compte sur un système approximatif de statut. Les infants et leur père gardent souvent des contacts irréguliers une fois que le nouveau-né entraîné. Lorsque des membres du clan se rencontrent, le statut relatif est établi par une combinaison de récits d'exploits passés et de la réputation qui pourrait précéder le Gangrel. À l'occasion, des groupes se rencontrent lors de "réunions", où des meneurs régionaux – poste informel au mieux – et le statut sont déterminés. Plus rares encore sont les réjouissances, des groupes de guerriers Gangrels rassemblés contre une menace particulière.

Citation : *J'espère que la prochaine ville aura des proies plus intéressantes à attraper que toi.*

LES MALKAVIENS

Le peuple médiéval répond à la folie par une peur silencieuse. Nul ne sait si les fous ont été touchés par Dieu, par Satan ou par les deux. Certains disent que leurs manières sont contagieuses ou qu'ils ont été touchés par le Beau Peuple. Quel que soit le cas, mieux vaut les laisser seuls que prendre le risque d'être maudit en les croisant. Dans le clan Malkavien, toutes ces craintes trouvent leur expression la plus terrifiante. Folie furieuse, visions prophétiques, insatiable faim et Sang de Caïn se combinent pour faire de ses vampires les plus craints des nuits médiévales ténébreuses. Leurs simples paroles peuvent rendre des aïeuls fous ou révéler des visions au génie inégalé. Dans leurs moments de parfaite lucidité, ils comprennent l'univers et les grands mécanismes qui régissent le théâtre de l'existence. Ils voient tout en un tableau géant et touchent Dieu lui-même… durant un très court instant. Puis, la vérité leur échappe, ne demeurant qu'un souvenir amèrement extatique. Dans leur quête pour retrouver cette vérité, ils acquièrent des visions mineures qui sont hors d'atteinte des autres vampires : aperçus du futur, véritable nature d'une âme, grand complot d'une nation, présages des étoiles. Tout cela reste bien pâle par comparaison, mais garde leur quête de l'apothéose parfaite vivante dans leur cœur mort.

L'ancêtre du clan est Malkav, dont les Caïnites se rappellent comme oracle et prophète de la troisième génération. Certaines légendes prétendent que Malkav a fait connaître l'illumination à Caïn, mais ne l'a pas averti des déprédations de ses frères et cousins sur la Seconde Cité. En punition, Caïn a maudit Malkav et ses infants d'une folie si grande qu'ils ne pourraient plus jamais partager leur sagesse. D'autres affirment que cette malédiction n'était pas intentionnelle, qu'elle s'est produite lorsque le Troisième Mortel a partagé ses souvenirs de la face de Dieu aperçue lors de sa propre malédiction, brisant l'esprit de son petit-infant. D'autres encore veulent que Caïn ait baptisé Malkav de son propre sang, le damnant ainsi.

C'est une sorte de jeu parmi les érudits de Nod d'échanger des théories quant à l'affliction de Malkav, mais rares sont ceux qui osent demander aux Fous ce qu'ils croient. En réalité, le clan dans son ensemble accueille cette prétendue folie parce qu'elle est, au minimum, une force vibrante et créatrice dans un monde mort et pourrissant. Pour eux, ce n'est pas un frein à leurs visions, mais leur cause. Au-delà de cette graine dynamique en leur sein, la folie unit également le clan d'une manière que les autres ne peuvent pas comprendre. Leur lien partagé avec l'architecture ahurissante de la Création leur donne un cadre commun de référence et certains Fous sont censés communiquer dans un langage secret qui leur est propre. Le problème est que leurs visions sont fractionnées et trop grandes pour être perçues d'un coup et tous les Malkaviens voient donc différentes parties d'une même image en même temps. C'est pourquoi ils aiment les visions des autres, pour voir un peu du paysage général derrière leur pièce du puzzle.

Les Malkaviens sont des créatures sociales et souvent passionnées. Certains disent que la folie n'est rien sans compagnie, mais la vérité est que les Malkaviens aiment les visions et adorent les perceptions uniques. C'est pourquoi ils s'unissent aussi facilement à une cause qu'ils ne la quittent, ou concluent des alliances visiblement stériles. Malheureusement, alors que les Malkaviens aiment la compagnie, rares sont ceux qui apprécient la leur longtemps. Bien entendu, un seigneur ambitieux tolérera une soirée en leur compagnie, glanant même des vérités dans leurs déclarations, mais même cela peut être une expérience traumatisante. En effet, il est impossible de savoir – jusqu'à ce qu'il soit bien trop tard – si un Malkavien a franchi la limite entre sage noir et diable malfaisant. Déterminer la polarité d'un Fou est un peu comme de mettre le feu à différentes poudres pour tenter de distinguer l'encens de l'explosif. Pourtant, ce qui inquiète les Caïnites n'est pas la nature des Malkaviens, mais le fait qu'ils puissent partager leur folie grâce à leur Discipline d'Aliénation. Il faut du courage ou du désespoir pour attirer longuement l'attention d'un Malkavien.

L'histoire du clan Malkavien oscille donc entre respect et terreur, statut et bannissement. Lorsqu'ils sont dans les bonnes grâces de leurs frères, les Malkaviens sont les conseillers, prophètes, devins et shamans de la société Caïnite. Inévitablement, la tolérance se transforme en méfiance, puis en peur. Le dernier cycle de cette histoire a vu les Fous perdre leur couronne de lignée dirigeante de la

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Ils tentent d'imposer leur ordre à la nuit et échouent à chaque fois. Je me demande qui sont les plus fous ?

Les bas clans : Bien plus fidèles aux dons de leur sang que ceux qui sont censés leur être supérieurs. Cependant, la plupart sont toujours aveugles à la vérité intérieure.

Les Gangrels : Nous envions leur capacité à communiquer avec la Bête qui se trouve en chacun de nous. C'est dommage qu'ils soient trop occupés à hurler pour écouter convenablement.

Les Lasombras : Ils emplissent leur existence de nombreuses toiles, puis s'énervent contre nous lorsque nous les enlevons. Comment verraient-ils si nous ne le faisions pas ?

Les Tremeres : Tous ces efforts pour aller quelque part et ils ne savent pas où. Il n'y a jamais eu de fratrie aussi aveugle dans son propos et si déterminée à le demeurer.

Rome impériale. Maintenant, ils portent les marques dues à leur malédiction de cette entreprise et sont accusés d'être les agents de forces diaboliques. Au mieux, les Caïnites médiévaux les prennent en pitié et leur offrent la charité, car ce clan est censé être faible et infirme. Au pire, les Malkaviens font face à la persécution, la torture et même la destruction.

Sobriquet : Fous.

Apparence : Les Malkaviens n'offrent pas l'Étreinte pour des raisons de statut social ou régionales. Ils offrent le Baiser à tous ceux qui montrent un grain de folie ou de perception. Ainsi, les Malkaviens correspondent à toutes les descriptions, races, classes, du prophète sauvage vivant en marge d'un hameau à la sage-femme qui nourrit les nourrissons de son sang.

Refuges et proies : Les Malkaviens se logent dans des ruines, que ce soient celle d'un village dévasté par la peste, une église brûlée, une abbaye oubliée ou un bâtiment décrépit dans un quartier infâme. Cependant, les intérieurs des refuges diffèrent, selon la folie qui afflige le Malkavien. Certains refuges sont des ossuaires regroupant des os humains ou animaux, d'autres sont ornés d'inscriptions au charbon, d'autres encore sont immaculés et spartiates. Certains de ces goûts se retrouvent dans le choix de proies, mais la plupart des Malkaviens considèrent que leurs déprédations punissent les maléfiques. Cependant, ils ne sont jamais d'accord sur leur identité.

Étreinte : La plupart des Caïnites traitent l'Étreinte comme un honneur accordé à ceux qui s'en montrent dignes. Les Malkaviens considèrent que le novice est un don, qui améliore son père et le clan. Seuls ceux qui ont une graine de folie en eux – exprimée ou non – sont acceptés et les Malkaviens cherchent parfois des décennies sans entendre l'indéfinissable appel d'une âme folle demandant un noir salut. Les Fous aiment les individus dotés d'une bonne intuition, de folie, de visions ou d'une perspicacité capricieuse. L'Étreinte est motif de célébration pour le père et le clan, car elle fournit une pièce de plus à la mosaïque fracturée.

Création du personnage : Les Malkaviens sont disparates, bénis de différences affolantes dans les apparences et les aspirations, et bien sûr, dans les Natures et Attitudes. La plupart des Malkaviens ont de hauts Attributs mentaux et des Talents en abondance, même si certains chérissent les Attributs sociaux. Les historiques varient selon les individus, mais le Statut est rare (mais pas inconnu). Il y a des Malkaviens sur toutes les voies principales, même si la Voie des Cieux est la plus populaire.

Disciplines de clan : Aliénation, Auspex, Occultation.

Faiblesses : Il est dit que Caïn a offert à Malkav la vérité débilitante, secret que l'Antédiluvien partage à jamais avec ses descendants dans le Sang. Ainsi, tous les Malkaviens possèdent au minimum un dérangement (choisi à la création de personnage) qu'ils ne surmonteront jamais, même en dépensant de la Volonté. Pour en savoir plus sur les dérangements, consultez la p. 269.

Organisation : Autrefois, tous les Malkaviens appartenaient à l'un des ordres secrets qui enseignaient les visions les plus ésotériques transmises par le sang. Maintenant, ces ordres sont rares et se cachent dans les cultes mortels ou autres. La majorité des Fous est maintenant libre de toute hiérarchie ou guide, tenu seulement par une vague affinité avec leurs camarades de clan. Ils se tournent vers les voies et les coteries pour obtenir la structure nécessaire pour maintenir la bride sur leur esprit lunatique.

Citation : *Fous ? Sommes-nous fous, monseigneur, ou est-ce peut-être que notre vérité est folle ?*

LES NOSFERATUS

De tous les clans, les Nosferatus ressentent le plus la Malédiction de Caïn. Leur Étreinte est une expérience effroyable car le sang corrompu du clan brûle leurs veines mourantes, déformant leur corps en des aspects monstrueux. Tous les membres du clan Nosferatus deviennent des horreurs hideuses et déformées. Une fois le changement accompli – ce qui peut demander jusqu'à une semaine – même un aveugle ne les prendrait pas pour des humains, car leur odeur nauséabonde gêne même les narines de Dieu. Un simple regard à leur apparence terrible confirme qu'ils sont diaboliques, des créatures du péché incarnées, à jamais distinctes de l'humanité.

Certains deviennent fous une fois qu'ils réalisent ce qu'ils sont devenus et doivent être détruits par leur père. Les autres trouvent des moyens pour le supporter, mais tous sont transformés par cette expérience traumatisante. De nombreux Nosferatus nouvellement nés blâment le vampire qui les a créés pour leur nouvelle condition, et ils ont raison, puisqu'ils ont été choisis pour ce terrible destin. Même si la plupart des nouveau-nés doivent passer du temps sous l'aile de leur père, ils cherchent à échapper à celui qui en a fait des monstres dès que possible. Ces liens de haine ont pour origine le premier de leur lignée, à en croire les légendes.

Absimilliard, le fondateur du clan, était obsédé par la beauté, la sienne comme celle des autres. Certains disent qu'il a mené la rébellion contre la deuxième génération, composée des infants de Caïn. D'autres affirment qu'il a gagné l'affection d'une mortelle qui fascinait Caïn. Quelle que soit la cause de la colère du Père Sombre, Absimilliard a été maudit et perdit ce qu'il avait de plus cher. Sa laideur le tourmentait. Pire encore était le rejet des beaux, y compris son aimée, dès qu'il approchait. Le premier Nosferatu a déversé sa colère sur ses infants et il est dit que, maintenant encore, il les traque par le biais d'intermédiaires.

Les vampires de son clan ont appris à se cacher pour masquer leur malédiction. Ce sont les maîtres de la dissimulation, de la duperie et du subterfuge, par des moyens tant surnaturels que communs. Même si certaines de leurs aptitudes leur permettent de paraître normal pendant un temps, la douleur qui les irradie lors de l'Étreinte ne les quitte jamais entièrement. Elle demeure un rappel constant de ce qu'ils sont devenus. De nombreux autres Caïnites prennent ces afflictions pour le signe visible du démon qui hante chaque vampire et ils les évitent pour ne pas se souvenir de leur propre damnation.

Les membres du clan traitent avec leur affliction de différentes manières. Certains cherchent refuge ou pénitence dans la religion, espérant que le Seigneur leur pardonnera et leur accordera l'entrée au Paradis. Ils effectuent des quêtes comme des chevaliers Caïnites, cherchent à accomplir de bonnes actions ou mortifient leur chair non-vivante dans l'espoir de gagner les faveurs de leur Dieu. La plupart cherchent refuge dans l'Église, dont l'offre de pardon universel par le Christ semble être la meilleure voie de rédemption. D'autres trouvent que les hérésies de l'époque proposent un style de vie et des restrictions qui leur conviennent mieux.

D'autres encore cherchent à se cacher de la société, vivent parmi les lépreux et les malades, se rendant utile au sein de la société vampirique en échangeant et vendant des informations qu'ils obtiennent en regardant, écoutant et apprenant depuis les ombres. Les clans nobles méprisent ces épaves, et pourtant rares sont les premiers maudits qui avoueraient dépendre d'eux pour obtenir un avantage dans la Guerre des Princes. Ces Nosferatus se rassemblent souvent en petits groupes, mais font de leur mieux pour cacher leur nombre à leurs voisins vampiriques.

Le dernier groupe considère que leur visage est un signe irréfutable de damnation. Leurs âmes sont corrompues hors de toute rédemption et ils ne font aucun effort pour gagner les faveurs d'un Dieu qui les a si grossièrement abandonnés. Ils deviennent alors des monstres cherchant à se venger des vivants et de la société Caïnite, de toutes les manières possibles.

Sobriquet : Lépreux.

Apparence : La caractéristique principale d'un Nosferatu est son infinie laideur. Elle peut prendre de nombreuses formes : corps tordu et difforme avec des bosses, des membres malformés ou déplacés et une tête détendue par une peau de cuir, des pustules et des blessures perpétuellement suppurantes. Les membres les plus religieux du clan prennent ce dernier signe pour une souffrance que Dieu veut

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Oh, si prestigieux et puissants jusqu'à ce qu'ils aient besoin de nous. Alors, ils plongent dans la boue comme nous.

Les bas clans : Ils sont aussi bannis que nous, mais trop obsédés par eux-mêmes pour le réaliser. Cela nous donne un avantage.

Les Lasombras : Ils sont tous obsédés par leur personne, mais la plupart savent que les informations sont la meilleure des monnaies.

Les Toréadors : Leurs beaux visages leur permettent de jouer avec le Bétail. Comment peuvent-ils oublier que leurs jouets partiraient si la nature de leur seigneur leur était révélée ?

Les Tremeres : Ce sont des aspirants monstres qui doivent apprendre ce que signifie être un vampire.

Les Tzimisces : Ils comprennent ce que nous sommes et tentent même de devenir comme nous.

qu'ils subissent, reflétant les stigmates du Christ. Certaines difformités se transmettent du père à son infant, créant des familles distinctes de Nosferatus. La plupart cherchent à cacher leur corps de leur mieux sous des robes larges, souvent faites de bure, à l'instar de celles portées par les lépreux.

Refuges et proies : Chaque membre du clan se trouve un refuge aussi éloigné que possible de la société. Les installations abandonnées, détruites ou minées par la peste sont favorisées, de même que les égouts et passages souterrains de l'ère romaine, dans les rares villes à jouir d'un tel luxe. Nombreux sont ceux qui s'installent dans les parties isolées et délaissées des monastères ou des châteaux. Certains choisissent les colonies de lépreux, car leurs difformités ne ressortent pas dans la foule. Les laissés-pour-compte, les infirmes ou les fous sont les proies habituelles du clan, même si les membres les plus religieux du clan se nourrissent de ceux qui ne partagent pas leur foi.

Étreinte : Certains Nosferatus choisissent des infants déjà difformes, rejetés ou malades, dans l'espoir que leur état d'esprit conviendra mieux aux rigueurs de l'Étreinte. D'autres ont constaté que les gens amers de leur vivant s'adaptent plus rapidement. D'autres encore – particulièrement ceux qui cèdent à leur nature monstrueuse – choisissent d'Étreindre les beaux ou les nobles, se délectant de leur horreur et de leur folie alors qu'ils tentent d'accepter leur nouvelle condition.

Création du personnage : Dans presque tout le clan, les Attributs mentaux sont dominants, même s'il existe des guerriers et voyous Nosferatus aux Attributs physiques primaires. La plupart du clan favorise les Connaissances plutôt que les Talents ou les Compétences. Les Contacts sont assez communs, mais les Alliés et les Serviteurs exceptionnellement rares. Le clan est divisé entre ceux qui suivent les Voies des Cieux, du Péché et de la Bête. La Voie de l'Humanité est rare au point d'avoir presque disparu chez les Lépreux.

Disciplines de clan : Animalisme, Occultation, Puissance.

Faiblesses : Tous les Nosferatus sont déformés et hideux pour le reste de leur non-vie. Leur Apparence est toujours à zéro et elle ne peut jamais être améliorée, quel que soit le moyen choisi (ils perdent même le point automatique accordé aux Attributs). Tous les tests liés à l'Apparence échouent automatiquement.

Organisation : Malgré leur apparence et leur relation difficile avec leur père, la plupart des Nosferatus sont des créatures étonnamment sociales, du moins entre elles. Cela pourrait bien être parce que seuls les membres de leur clan ne les jugent pas selon leur apparence. Nombreux sont ceux qui se rassemblent en petits groupes et échangent librement des informations entre eux. Les Nosferatus religieux gardent le contact avec ceux d'une foi similaire pour s'encourager mutuellement dans leurs efforts.

Citation : *Mettez votre dégoût de côté, Monseigneur, car nous sommes tous égaux aux yeux de Dieu. Vous savez bien avoir besoin de moi et le prix qu'Il vous demande est de supporter ma compagnie pendant un temps.*

LES RAVNOS

Adeptes du vice et de la discorde, membres incompris d'une société qui ne comprend pas la puissance de la Bête qui les pousse, le penchant du clan Ravnos au péché ne provoque que méfiance, partout où vont ses membres. Ils sont connus de beaucoup, accueillis par très peu et ne jouissent de la confiance de personne. Voyageurs par nécessité, ils passent d'une ville à l'autre, prenant rarement le temps d'établir des contacts ou des refuges durables. Cela fait des Ravnos des marchands idéaux. Biens, informations, secrets, tout a un prix et ces vampires itinérants savent toujours quoi demander en échange.

Les origines des Ravnos sont enveloppées de mystère, même pour les membres mêmes du clan. Ceux qui résident maintenant en Europe font remonter leurs racines à une série de vagues d'immigration de terres orientales au-delà de la Perse, avant même Alexandre le Grand. Avant cela, l'histoire se confond avec les légendes. Alors que ses vagues initiales de Ravnos ont donné naissance à plusieurs *jati*, castes, éparpillées dans toute l'Europe, nombreux sont ceux qui s'accordent à dire que leur fondateur repose encore en terre orientale, peut-être en Inde, y ayant été banni après le Grand Déluge.

Au cours du dernier siècle, cependant, quelques Ravnos sont venus de ces terres lointaines et font un récit bien différent de la généalogie du clan, propageant des contes où leur fondateur est, au moins, un grand héros, voire un dieu. Mais ces nouveaux Ravnos se montrent extrêmement critiques envers leurs pairs mieux établis et rares sont les informations qui transpirent. Nul ne sait quelle partie de l'histoire est vraie, comme il en va de tous les récits faits par les Charlatans.

La faiblesse du clan incommode grandement tous les seigneurs de sang noble d'Europe. Chaque Ravnos est dépendant du péché et le clan dans son ensemble est accusé de semer le chaos sur les terres qu'ils foulent. Mais fous sont ceux qui prennent la tendance des Ravnos à écouter les conseils chuchotés par la Bête pour une incapacité de garder la maîtrise d'eux-mêmes. Un prince parvenu pourrait être tenté de bannir les Ravnos de ces terres, mais les récits des conséquences sont légendaires parmi les clans nobles. L'exil ne fait que soulever la colère du *jati* de la victime sur celui qui s'est montré assez prétentieux pour tenter cet exploit.

Dans le meilleur des cas, les Ravnos sont des unités disjointes, et ils se méfient les uns des autres presque autant que les autres se méfient d'eux. Les Ravnos orientaux et occidentaux s'opposent avec une véhémence égale et les philosophies qu'ils épousent s'affrontent souvent et poussent les personnalités à s'échauffer. Où qu'ils aillent, leur réputation (assez méritée) de tricheurs les précède. De nombreux Ravnos excellent dans la chicane et ceux avec qui ils traitent doivent deviner si ce qu'ils voient est réel ou s'il s'agit d'une fantastique duperie.

Cependant, les liens familiaux et de caste offrent aux membres du clan un sentiment de sécurité personnelle unique. Les Ravnos sont prompts à défendre les membres de leur propre *jati*, et plus la relation est proche, plus la réponse est rapide. Un avertissement commun parmi les sénéchaux et fléaux d'Europe parle d'un Ravnos qui a été puni ou banni à tort par un prince de sang noble (les détails sur les identités et les lieux changent selon les récits). Peu après, le prince a été submergé de "demandes" de la part de la famille de la victime : son père, ses frères, ses infants... La guerre ouverte n'est pas le genre des Ravnos, mais ils peuvent mettre une cité en ruines tout aussi facilement, en la corrompant de l'intérieur. Les meneurs doivent soigneusement évaluer les risques entre avoir un invité Ravnos et les légendes de sanction pour en avoir expulsé un.

Suite à leur réputation, les Ravnos adoptent souvent l'une des deux stratégies suivantes pour survivre et prospérer au sein du féodalisme Caïnite. La plupart choisissent de se faire passer pour un membre d'un autre clan. Même si une telle position comporte de nombreux dangers, les avantages sont nombreux. Peu d'autres clans sont aussi ouvertement évités que les Ravnos et se faire passer pour un chevalier Ventrue ou un troubadour Toréador itinérants permet au Charlatan d'assouvir discrètement ses vices. Comme la découverte entraîne des sanctions, certains vampires passent des décennies ou des siècles à bâtir un réseau de gens qui soutiendront leur fausse identité. D'autres cependant méprisent cette

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Il est vraiment dommage qu'ils nous chassent toujours de leurs domaines. Nous pourrions leur être utiles si seulement ils faisaient confiance à ce que nous leur offrons. Ils devraient réaliser que les illusions qu'ils élaborent autour d'eux sont bien plus grandes que tout ce que nous pourrions accomplir.

Les bas clans : Cela semble être une piètre distinction, cette séparation entre noble et bas, car tous doivent être considérés avec la même impunité, et ceux-ci ne nous font certainement pas plus confiance que les premiers.

Les Gangrels : Ils nous haïssent avec une rage provenant de leur époque en Orient. Méfie-toi de leur rage, mais remercie Caïn car ils sont faciles à tromper.

Les Toréadors : Ils nous évitent publiquement autant que les autres clans, mais une fois seuls, ils deviennent friands de ce que nous avons à offrir. Un bon secret de cour et un rouleau de soie peuvent acheter le meilleur d'entre eux.

Les Ventrues : Certains des nôtres parlent de tractations de l'ombre avec les Normands et leur prince, mais ne pense pas que les Seigneurs de guerre nous tolèrent plus que les autres clans.

approche, et l'idée même qu'un Ravnos ait à cacher ce qu'il est. Ceux-là sont des marchands, des messagers, des espions et des mercenaires.

La dangereuse duperie du clan est rendue manifeste par leur Discipline de Chimérie. Cet art – que peu d'étrangers comprennent – permet au Ravnos de conjurer de petites et grandes illusions ou de déformer les perceptions, comme un artiste avec de l'argile. Cependant, l'utilisation de la Chimérie comporte certains dangers et des légendes sur des Charlatans qui se sont trompés eux-mêmes circulent parmi les *jati*.

Sobriquet : Charlatans.

Apparence : Les Ravnos francs quant à leurs liens familiaux s'habillent souvent de manière à souligner, à dessein, leur nature exotique. Leurs vêtements proviennent de mode indienne ou méditerranéenne, et leurs habits incluent des matériaux rares et des teintures orientales. Les pourpres, bleus et or éclatants figurent en bonne place dans leurs vêtements larges et moins contraignants que ceux de la noblesse européenne. Ceux qui se font passer pour des membres d'autres clans, brièvement ou pour plusieurs années, s'habillent comme le veut leur rôle.

Refuges et proies : La réputation des Ravnos pour le péché et les réjouissances n'est pas totalement imméritée, et ils se trouvent souvent dans des lieux de corruption et de plaisir. Comme ils sont principalement des voyageurs, nombreux sont ceux qui recherchent les villes où se tient un grand marché. Les villes portuaires répondent particulièrement bien à ces attentes, même si les Ravnos se trouvent également dans les terres, mais en nombre plus restreint. Les grandes villes leur permettent également de disparaître rapidement si leur présence devenait subitement indésirable aux yeux du prince. Ils peuvent se nourrir des membres mortels de leur famille lorsqu'ils voyagent, mais lorsqu'un plus grand nombre de proies est disponible – dans les villes et villages – les classes inférieures font très bien l'affaire.

Étreinte : Même si bon nombre de Ravnos sont Étreints suite à leurs succès dans la vie, le choix varie d'un père à l'autre quant aux qualités qui font un bon infant. Nombreux sont ceux qui cherchent des mortels ayant un penchant pour la rouerie et les voyages, mais d'autres cherchent les vertueux, en pensant qu'on ne peut reconnaître la vertu qu'une fois avoir goûté au péché. Certains Orientaux désirent garder leur lignée pure, mais des mortels de toutes origines ont été Étreints en Europe.

Création du personnage : Les Ravnos doivent être capables de convaincre les habitants d'une ville de leur sincérité ou de leur faire confiance, les Attributs sociaux sont donc généralement primaires. Des vagabonds de toute sorte sont Étreints et les bons concepts varient de musiciens aux maîtres de guildes locales cherchant à étendre leur territoire.

Les Talents sont souvent primaires. Les historiques classiques incluent les Alliés et les Mentors (pour les membres de *jati*), ainsi que les Contacts et les Ressources (pour les marchands et leurs biens). Selon de nombreuses rumeurs, tous les Ravnos suivent la Voie du Péché, mais en fait, ils sont nombreux à en respecter d'autres, principalement la Voie de l'Humanité. Les plus traditionnels et dangereux des Charlatans sont censés adopter une croyance secrète propre, appelée la Voie du Paradoxe.

Disciplines de clan : Animalisme, Chimérie, Endurance.

Faiblesses : La Bête Ravnos est un monstre séducteur, pas écervelé et affamé comme celui des autres vampires. Même si les Ravnos sont sujets à la frénésie et au Rötschreck, la Bête les incite à des penchants plus sophistiqués. Tous les Ravnos sont dépendants d'un vice ou péché quelconque, choisi lors de la création du personnage. L'orgueil, l'avarice, l'envie, le vol ou tout autre penchant à utiliser et exploiter les autres sont communs. Lorsqu'un personnage peut se laisser aller à son vice, il doit le faire, à moins que le joueur ne réussisse un test de Maîtrise de Soi ou d'Instinct (difficulté 6). Même si le test réussit, le personnage ressent ce besoin et peut même entendre la Bête chuchoter dans sa tête.

Organisation : En tant que nomades, les Ravnos n'ont pas le temps de développer des contacts ou possessions stables. Leur structure, comme leur société, est fluide et peu conventionnelle. La seule règle sacrée pour les Ravnos est de "protéger la Famille", directive appliquée dans les actes des *jati*. Ces *jati* fonctionnent comme une sorte de famille étendue des Ravnos. Les membres sont généralement liés par le sang, même à distance, et épousent souvent des philosophies similaires. En plus, ils s'offrent volontiers mutuellement protection et aide, assistant les autres *jati* dans leurs voyages ou en échangeant des informations.

Citation : *Voyez, mon Seigneur, cette dague délicatement forgée doit valoir au moins 20 drachmes… Après tout, je détesterais la retrouver plantée dans votre dos si je devais la vendre à votre frère. Comment ? Vous ignoriez qu'il veut s'opposer à vous. Ce que je peux entendre en faisant mon métier…*

LES TREMERES

En une froide nuit noire de 1022, huit des plus accomplis mages Hermétiques du monde se sont rassemblés dans une pièce secrète d'un château caché en Transylvanie, les yeux lourds de longues semaines de préparation sans dormir, prêts à conclure un rituel qui, leur avait-on promis, mettrait enfin la Pierre Philosophale – clef de la véritable immortalité et d'un pouvoir infini – à leur portée. La promesse a été tenue (d'une certaine manière), mais leur exploit a plongé leur auguste maison d'érudits dans la plus vile infamie, les condamnant à devenir des vampires par usurpation du Sang de Caïn. Certains des huit maudits se demandent si leur meneur, le grand Tremere en personne, se doutait que le destin se servirait de lui comme instrument pour altérer l'histoire Hermétique et Caïnite. Ils se demandaient s'ils seraient traqués le reste de leur existence, à tenter d'échapper aux conséquences de cet acte fatal. Mais foncer où les anges n'osent pas se rendre a toujours été la marque de fabrique de la Maison Tremere.

Les deux siècles qui viennent de s'écouler ont vu d'amères théories naître, internes et externes. La magie meurt-elle *vraiment* dans le monde, comme Tremere et ses sept acolytes le prétendaient, ou le croyaient-ils simplement parce que leur envie de jeunesse éternelle et de pouvoir dépassait tout ? Ne savaient-ils pas vers quel destin ils entraînaient leurs frères et sœurs, ou s'en moquaient-ils ? Improvisent-ils leurs actes maintenant ou tout cela fait-il partie d'une incompréhensible intrigue… Et, si c'est le cas, qui en est l'auteur ?

Ce que tout le monde sait est que les Tremeres sont de plus en plus courageux avec la pression. L'ancienne grande maison de magiciens est devenue une lignée vampirique. L'Ordre Hermétique les a bannis en 1202 et la guerre qui a suivi a condamné les derniers humains à être Étreints ou exécutés par leurs frères Damnés. Leurs ennemis Tzimisces, dont ils ont volé le sang mais qui ont attendu quelques précieuses années de trop, leur livrent un combat où nul ne prend l'avantage. Sorts et bêtes étranges les repoussent loin du cœur de l'infection qu'ils voudraient cautériser. Même si les Tremeres n'ont jamais *officiellement* admis avoir massacré l'Antédiluvien Saulot et bu son sang (devenant ainsi un clan), peu d'anciens Caïnites ont manqué de constater que ses infants sont de moins en moins nombreux alors que les ambitieux nouveaux arrivants croissent en pouvoir.

Et maintenant, ces Usurpateurs en dépit de leur siège constant (ou peut-être à cause de cela) caressent une nouvelle ambition : une place à la table des Caïnites. Mais les probabilités de succès ne sont pas en leur faveur. Même les vampires qui ne haïssent pas personnellement les Tremeres les traitent comme des malpropres. Les mains des sorciers sont salies par leur sacrilège et cette tache pourrait bien déteindre. Plusieurs groupes de jeunes Tremeres, subitement impuissants car l'Étreinte les prive de leur magie mortelle, ont été découverts et détruits. D'autres novices ont été menés devant des princes pour répondre de leur ignorance de leur non-vie.

Les Sept – les seconds de Tremere et les meneurs de la Maison – ont rapidement réalisé qu'ils devaient apaiser les autres monstres, apprendre les règles de leur culture ésotérique et faire semblant de les suivre. Bien sûr, les Tremeres ont beaucoup à offrir. Leurs nouveaux pouvoirs de Thaumaturgie, bien qu'efficaces contre les *kolduns* Tzimisces primitifs, sont bien éloignés des arts qu'ils maîtrisaient de leur vivant. Bien sûr, ils se sentent seuls, plus vulnérables qu'ils ne l'ont jamais été. Mais aucun *étranger* n'a besoin de le savoir. Cajoler et se rendre "utile" aux ambitions des autres n'entre pas facilement dans la nature du fier Tremere. La plupart répugnent d'avoir à sourire pendant que les petits seigneurs Ventrues usent et abusent de leurs dons en toute impunité. Pourtant, ils le supportent par désespoir, et volonté. En privé, ils se moquent. Quant à porter l'adjectif d'Usurpateur, autant le mériter.

Malheureusement, ni la hiérarchie stricte du clan ni le serment du sang partiel que chaque membre doit à son supérieur n'apportent l'unité désirée par les Sept, même s'ils ne peuvent s'en prendre qu'à trois des leurs : Goratrix l'insomniaque, meneur des éléments radicaux du clan, Etrius le réticent, dont la faction joue le rôle de conscience clanique et la sage Meerlinda, considérée comme un simple conciliateur alors qu'elle rassemble sa propre base. Et il existe des fissures plus profondes : entre ceux qui désiraient l'immortalité et ceux qui se sentent trahis et réduits en esclavage, entre autoritaristes et champions de l'autonomie et ainsi de suite, à l'infini. Pourtant, de nombreux Tremeres savent que le reste du monde les hait bien plus qu'ils ne se détestent mutuellement. Face à toute menace ou observation externe, même les ennemis mortels resserrent les rangs.

STÉRÉOTYPES

Les clans nobles : Nous avons besoin de mécènes, et même s'ils sont trop aveugles et hypocrites pour l'admettre, nombreux sont ceux qui ont besoin de nous, particulièrement au sein des Ventrues. C'est tout ce qui nous maintient de ce côté-là de la mort.

Les bas clans : Même eux nous jettent de la boue. Mais ils savent également que nous ne resterons pas longtemps dans la fange. Et je pense qu'ils nous détestent déjà pour cela, plus encore que leurs seigneurs.

Les Tzimisces : Lorsqu'ils ont attaqué pour la première fois, nous ne savions pas pourquoi ils voyaient en nous des ennemis. Maintenant, nous en savons assez sur eux pour être d'accord.

Les Salubriens : Êtes-vous *sûr* qu'il était seul ?

Sobriquet : Usurpateurs.

Apparence : La plupart des Tremeres se considèrent comme des chercheurs de vérité et s'habillent comme tel, dans des robes d'érudits taillées dans des matériaux résistants. Leur garde-robe est délibérément maigre. (Les coffres du clan débordent, mais le luxe individuel est considéré comme une frivolité.) Les régents Tremeres, leurs apprentis et fondations sont austères. Cependant, les Usurpateurs qui font la liaison entre Caïnites peuvent porter des robes aux couleurs éclatantes d'un magicien de cour ou les soies et hermines de la noblesse. L'âge apparent varie grandement selon la conversion. Les Tremeres viennent de n'importe quel pays chrétien ou des régions proches, même si les terres germaniques et slaves représentent le centre ethnique du clan.

Refuges et proies : Presque tous les Tremeres habitent dans des maisons secrètes d'études thaumaturgiques, appelées fondations, même si les quartiers régionaux peuvent être plus grands. Le vampirisme oblige les fondations à se trouver en ville où, à cause de leur statut de parias, les Tremeres sont généralement repoussés avec les épaves, dans les taudis et les ghettos, parmi les habitants étrangers et souvent mal nourris. Certaines fondations officiellement non reconnues ne peuvent même pas prétendre à *cela*, et la nature de la magie du sang ne fait que compliquer les choses. Heureusement, la culture de clan décourage les gourmands. Plusieurs fondations gardent des "celliers" de prisonniers mortels et interdisent à leurs apprentis de se risquer à la chasse.

Étreinte : Malgré la proximité de leurs ennemis anciens et récents, les Tremeres recrutent toujours activement dans les cabales occultistes, les cultes gnostiques, les écoles religieuses, les universités, les abbayes, les couvents... partout où l'esprit est mis à l'honneur. Cependant, les recrues de toutes les croyances doivent rejeter ce que les Tremeres hellénistes voient comme des aspects non éclairés de la foi, particulièrement suite à la conversion au vampirisme. Certains régents créent également leurs propres sociétés secrètes mortelles qu'ils utilisent comme terrain de chasse et de recrutement. Et il y a des Étreintes occasionnelles de mages Hermétiques qui ont l'air trop prometteur pour mourir ou qui mettent le nez où il ne faut pas.

Le pragmatisme dirige des choix plus extrêmes : des chevaliers pour les "guerres de Hongrie" et des courtisans ou de vieux prélats pour la diplomatie. Ces gens sont séduits ou pris dans des embuscades. Quel que soit son passé, l'initié idéal combine un intellect brillant à une faim pour les secrets et, par-dessus tout, un esprit libre. D'autres Caïnites, trompés par l'extérieur suranné, pourraient ne pas reconnaître avant qu'il ne soit trop tard l'étendue du courage d'un Tremere.

Création du personnage : La plupart des Tremeres suivent la Voie de l'Humanité (parfois celle du Péché), ignorants ou méfiants des autres possibilités. Les Attributs mentaux et Compétences sont généralement primaires, même si le concept peut en décider autrement, comme pour les guerriers, les diplomates, les initiés aux "talents magiques sauvages" mais sans éducation. Le Mentor est l'historique le plus commun, mais les fondations peuvent profiter d'un grand nombre d'historiques regroupés.

Disciplines de clan : Auspex, Domination, Thaumaturgie.

Faiblesses : La culture Tremere encourage l'obéissance aux meneurs de la Maison, et cette obéissance est renforcée par un obligatoire serment du sang partiel – l'ingérence de la vitæ combinée des Sept – que chaque nouvel acolyte doit prêter. Les supérieurs Tremeres ont donc une difficulté baissée de 1 pour Dominer leurs camarades de clan de rang inférieur. Plus dangereux encore, la plupart des Tremeres donnent une fiole de leur sang à leur supérieur et la Haute Fondation de Ceoris se monte rapidement une collection exhaustive de sang Tremere. La magie du sang qu'est la Thaumaturgie fait qu'un Tremere de rang inférieur est la cible potentielle de noirs rites punitifs.

Organisation : Dans un besoin désespéré de cohérence (et pour le bien d'une œuvre cabalistique d'importance), les Sept formalisent lentement l'ancienne hiérarchie de la Maison en une structure appelée avec révérence la Pyramide. À la fin, ils espèrent avoir sept apprentis sous chaque régent de fondation, sept régents sous chaque seigneur régional, sept seigneurs sous chacun des Sept, et eux-mêmes sous le grand Tremere en personne, qui repose à Ceoris, Haute Fondation et principale forteresse de la Maison, située dans les hauteurs des Alpes transylvaniennes.

Atteindre de tels degrés est une tâche labyrinthique, nécessitant des exploits surnaturels et mondains. Avec tous les périls qui les attendent, de nombreux Tremeres trouvent que l'établissement d'une fondation et leur survie sont bien plus importants pour occuper leurs nuits que de tenter d'impressionner un supérieur lointain. Mais le serment d'entrée au clan déclare que la mort est le prix pour défier l'autorité et les mages de hauts rangs ont assurément les moyens de mettre cette menace à exécution.

Citation : *Il m'est pénible de ne pas être en accord avec les conseillers privés de votre Seigneurie, car ils vous ont assurément guidé sagement auparavant, mais je pense que votre ennemi s'attend à une telle entreprise. Puis-je humblement me permettre de suggérer une approche plus... nouvelle ?*

Bolton 02

Une fois de plus, Zoé est en fuite.

Les prêtres l'ont retrouvée occupée à chasser dans les rues de Troyes, le sang d'un homme sur les lèvres et son corps endormi à ses pieds. Le fait que l'homme soit autant un monstre qu'elle – c'est un pécheur qui a fait bien plus que convoiter la femme et la fille de son voisin – n'est d'aucune importance à ces supposés hommes de Dieu.

Le premier prêtre est facile à éviter. Il ressemble à un moine de campagne peu habitué à des foules de personnes comme celles de la foire, même de nuit. Durant un instant, même Zoé pense que la vieille mule rue dans sa stalle. Le moine recule de peur de prendre le coup porté par les pattes arrière de la bête, fermant les yeux comme un enfant. Lorsqu'il les ouvre, la bête dort tranquillement et la "diabolique fille de joie" qu'il traque est partie depuis longtemps.

Père Anatole ne serait pas heureux qu'elle ait été vue, bien entendu, mais il comprendrait. "Dieu tout Puissant" dirait-il certainement, "nous même tous à nos destins. Lorsque les difficultés sont là, elles ne font qu'éprouver notre foi."

Cependant, le second prêtre est un autre problème. Celui-là est flanqué d'un chevalier qui porte à la fois la croix de ceux qui ont été en Outremer et le coquillage de celui qui a fait le pèlerinage à Saint-Jacques de Compostelle. Ce soldat n'est pas un chevalier inexpérimenté et le prêtre qui l'accompagne n'est pas un dandy de paroisse. C'est un Dominicain, pense Zoé, car ses vêtements sont d'un écarlate profond sous sa cape de voyage. Un crucifix en or pend à son cou.

Le problème avec ce chevalier et ce prêtre est qu'ils ne s'en iront pas. Quels que soient ses mouvements et ses tentatives, tous deux semblent savoir instinctivement quelle voie choisir. Ils peuvent s'égarer une seconde, mais poursuivent sur la bonne voie, comme s'ils suivaient une route invisible. Un frisson parcourt le corps déjà froid de Zoé car la peur grandit en elle. "Dieu les guide" murmure-t-elle. Pour se débarrasser d'eux, elle devra recourir à quelque chose de définitif. Mais si ce sont des hommes de Dieu...

Tous les hommes sont des pécheurs. La pensée lui vient du plus profond de son âme non-vivante. *Et ceux qui pèchent au nom de Dieu sont les plus grands pécheurs de tous.*

Et ils avaient péché au nom de Dieu, pas vrai ? Ils l'avaient traquée, une fille de Dieu et de Caïn, disciple de la Voie des Cieux, à cause de sa nature. Une nature que Dieu lui-même lui avait imposée pour la punir. *Défieraient-ils l'œuvre de Dieu ?* Cela serait impensable. Le plus grave de tous les péchés capitaux. L'orgueil dans toute sa grandeur apocalyptique. Renier Dieu ? Comment *osent*-ils ? *Les laisser continuer ainsi serait pécher.*

Le prêtre et le croisé ne l'ont jamais vu faire demi-tour. Leurs morts n'ont été ni rapides ni indolores.

Chapitre trois : Les voies

Et s'ils pensent que je suis un dieu à cause de mon pouvoir,
Je ne les corrigerais pas.
Et s'ils m'offrent le meilleur de tout ce qu'ils possèdent,
Je ne refuserais pas leurs dons, ni ne les rejetterais.
- Les Fragments d'Erciyas II (Lilith)

Dans chaque Damné se trouve le pouvoir appelé la Bête. C'est l'incessante faim et la sauvagerie illimitée qui dévore leur âme, chaque nuit. Ils doivent apprendre à maîtriser la Bête ou devenir fous, n'étant alors rien d'autre que des monstres affamés jusqu'à être abattus par leurs pairs comme des chiens galeux. Pour tenir contre les exigences quotidiennes de la Bête, les vampires suivent plusieurs philosophies, des croyances auxquelles ils peuvent s'accrocher et ériger en centre solide, voire en chemin vers une meilleure compréhension de leur nature et une certaine paix. Ils appellent ces philosophies des voies (*viae* en latin) et en elles se trouvent l'espoir et souvent le pouvoir.

La nature des voies

Les voies sont des philosophies, des manières d'exister et de comprendre le monde, qui donnent à leurs disciples une meilleure approche de leur identité et de leur but. Alors que les paysans se tournent vers les sacrements de l'Église pour trouver un refuge aux misères quotidiennes de la vie, les Caïnites considèrent les voies comme un moyen d'accepter ce qu'ils sont et de se protéger de la Bête tapie en chacun d'eux. Plus un vampire est dévoué à sa Voie, plus il peut facilement surmonter ou contrôler les exigences de sa Bête, mais également plus il devient fanatique quant à ses croyances, zélé comme un saint… ou un martyr.

Même si les voies ont pour but commun d'éloigner leurs adeptes de la folie, chacune a sa propre méthode. Certaines nient la Bête, d'autres cherchent à l'accepter et se mettre en harmonie avec elle. Chaque Voie se concentre sur une croyance particulière, mais les préceptes individuels varient grandement. Certaines, comme les Voies des Cieux et celle de l'Humanité cherchent la rédemption et l'espoir de salut. D'autres, comme les Voies de la Bête ou du Péché cède à la Bête comme moyen d'assouvir leur faim. D'autres encore, comme la Voie des Rois, se concentrent sur la supériorité des Enfants de Caïn par rapport aux troupeaux mortels. Chaque Voie a pour but de maîtriser la Bête, mais c'est certainement le seul point sur lequel elles s'accordent. Elles sont comme des religions diverses, se querellant et entrant en compétition pour influencer les cœurs et âmes des Caïnites.

L'ordre des voies

De nombreux nouveau-nés s'intéressent au parallèle entre voies et religions et il y a effectivement beaucoup de foi et de croyance dans les *viae*. Mais les voies ne sont pas aussi organisées ni puissantes que l'Église, même si leurs adhérents aimeraient qu'il en soit autrement. Chaque Voie est ordonnée selon sa propre nature et certaines le sont plus que d'autres. En règle générale, les voies qui enseignent l'adhésion à un code établi de moralité sociale et hiérarchique et la répression des besoins de la Bête sont plus organisées et hiérarchiques que celles qui poussent leurs disciples à rester fidèles à leur honneur personnel et à leurs instincts. (Ces distinctions dans **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, sont souvent exprimées en terme de traits appelés Vertus, comme expliqué en p. 161.)

LES PREMIÈRES VOIES

Les érudits Caïnites et les anciens prêtres pensent que la Voie de la Bête et la Voie de l'Humanité sont les plus basiques, et anciennes, de toutes. En effet, ces voies morales commencent par un désir intellectuel de garder les fondements de l'humanité ou de s'abandonner à la nature sauvage de la Bête. Les autres voies sont censées être élaborées à partir de ces décisions basiques et presque instinctives. Ainsi, tous les vampires sont censés avoir suivi, ne serait-ce que brièvement, l'une de ces deux voies. À partir de là, l'instruction d'un père ou d'un professeur et l'expérience personnelle peuvent pousser l'infant à adopter une autre Voie ou à réaffirmer son choix originel. Même s'il demeure sur la Voie vers laquelle il s'est senti attiré en premier, cela devient un choix et non une réaction instinctive. Aucun vampire ne peut rester longtemps sur ces "voies primaires" sans choisir d'agir de manière à promouvoir leurs vertus. Les Fauves et les Prodigues rencontrent tout autant de choix moraux et doivent pratiquer leurs voies avec la même ferveur que les autres vampires.

Les voies organisées ont souvent des sectes différentes, basées sur des principes divergents ou les ambitions politiques de Caïnites particuliers. Ainsi, les voies sont encore moins unies que les domaines des princes, mais les Caïnites aux postes élevés au sein de la hiérarchie d'une Voie ont toujours un pouvoir et une influence considérable, un peu comme le clergé de haut rang au sein de l'Église.

Les progrès d'un adhérent sur une Voie au fil du temps aide à déterminer le statut, mais c'est également une question de politique et de manœuvres sociales, comme tout dans la société Caïnite. Les meneurs et professeurs d'une Voie sont généralement ceux qui y sont le plus avancés, et toutes les voies ont leurs prophètes, zélotes, hérétiques et sectes divergentes. Si l'une des voies pouvait s'ériger en un ordre unique, elle aurait un pouvoir dans la société Caïnite équivalent à celui de l'Église dans la société mortelle. Cela suffit généralement à unir les autres voies (et divers princes) pour s'opposer à une telle possibilité

Suivre une Voie

Les Voies sont des chemins difficiles, mais nécessaires si les Caïnites veulent résister au chant des sirènes de la Bête qui est en eux. Suivre une Voie est un procédé qui commence peu après l'Étreinte et continue tout au long de son existence immortelle jusqu'à ce qu'on trouve la Mort Ultime, tombe en proie à sa Bête ou accède à l'état légendaire qu'est le Golconde.

Les initiés

Les vampires nouvellement Étreints choisissent de suivre une Voie particulière. Certains nouveau-nés font ce choix en comprenant pleinement ce qu'il implique, après que leur père leur ait enseigné les croyances de Caïn. Cette technique est la préférée des clans nobles et de certains bas clans, mais n'est pas universelle. Il est plus probable que l'infant n'ait pas une pleine compréhension des voies ou qu'il soit même inconscient de leur existence. Ses propres instincts le guident vers une *via* qu'il suivra. Ces Caïnites suivent leur Voie avec une foi aveugle ou de l'instinct, tenant à n'importe quelles croyances pour éloigner la Bête. L'enseignement convenable d'une Voie est l'une des raisons pour lesquelles les princes insistent pour contrôler le droit d'engendrer. Les Caitiff laissés à eux-mêmes dégénèrent trop souvent en monstres et cela soulève la population mortelle contre les Caïnites.

Lorsque les vampires commencent sur la Voie qu'ils ont choisie, ils sont tous des *initiés* de cette Voie. Leurs premiers pas sont petits et prudents. Un initié n'est pas encore pleinement dévoué à sa Voie et n'en tire donc pas encore tous les bénéfices. Les initiés, dont la conviction doit encore être mise à l'épreuve, sont moins aptes à retenir la Bête, ce qui les rend plus enclins aux folies de la frénésie et de la peur rouge. Les initiés n'irradient pas non plus l'aura de leur Voie (voir p. 163).

Les adeptes

Les initiés gardent leur rang jusqu'à connaître un instant de vérité, de puissante compréhension quant à la nature de leur Bête et de leur Voie. Cela se produit rapi-

dement pour certains, alors que d'autres luttent longuement. Certaines voies et leurs professeurs cherchent à créer des instants de vérité pour leurs initiés alors que d'autres attendent que cela se produise au moment voulu. Un moment de vérité affirme la foi du Caïnite dans sa Voie. Ceux qui en ont connu un passent du statut d'initié à celui d'*adepte* véritable d'une Voie. Dès lors, les instants de vérité permettent à un vampire de progresser sur sa Voie (voir les "instants de vérité", p. 274).

La majorité des Caïnites sont des adeptes d'une Voie particulière, ayant connu suffisamment d'instants de vérité pour les renforcer dans leur foi. Ils suivent l'éthique de la Voie et ses restrictions pour tenir la Bête en échec chaque nuit de leur existence. Certains échouent et laissent la Bête gagner un peu de terrain chaque nuit, d'autres luttent à chaque pas. Tous les adeptes sont égaux, du moins en terme de Voie, même s'ils diffèrent grandement en statut, génération... Certaines voies différencient leurs adeptes en terme d'expérience, d'âge, de foi et d'autres qualités.

Les professeurs et les prêtres

Certains Caïnites particulièrement expérimentés sur leur Voie et fermes dans leur croyance, qui ont connu de nombreux instants de vérité, choisissent de partager leur sagesse avec d'autres, pour les aider dans leur progression. Ils deviennent des professeurs et des prêtres de leur Voie. Ils peuvent le faire délibérément ou simplement répondre à ce rôle lorsque de plus en plus d'étudiants viendront leur demander conseil. Les pères enseignent généralement à leurs infants au moins les bases de leur propre Voie, voire de toutes les voies majeures, pour que le novice puisse survivre dans la société Caïnite. D'autres professeurs prennent de nombreux étudiants et débattent des éthiques et qualités de leur Voie, raffinant leurs savoirs et le transmettant à d'autres.

De nombreuses voies (particulièrement la Voie des Cieux) ont une dimension religieuse et les adeptes expérimentés prennent le rôle de prêtre autant que de professeur. Ces prêtres livides, comme ils se font appeler, répondent aux besoins des adeptes de leur Voie et servent de confesseur, conseiller, professeur et guide. Même si certains étaient des prêtres ou des nonnes de leur vivant, la plupart ont la vocation après l'Étreinte et sont ordonnés par une secte particulière de leur Voie. La Voie des Cieux regorge de telles sectes, alors que la Voie de la Bête a peu de professeurs et moins encore de prêtres. Les autres voies se situent entre ces deux extrêmes.

Les prêtres livides et autres grands professeurs des voies ont une influence certaine sur la société Caïnite, un peu comme les prêtres et les érudits sur la société mortelle. Même si les voies n'ont rien d'identique à l'unité de l'Église, les prêtres livides de plus haut rang ont un pouvoir semblable à celui d'un évêque ou d'un cardinal, et les princes comme les barons cherchent leurs faveurs et leur soutien.

Les parangons

Au-dessus des grands professeurs des voies se trouvent les parangons, les Caïnites qui incarnent les principes de leur Voie à chaque parole et chaque acte. Ceux-là ont survécu à de nombreuses années de non-vie et ont relevé d'innombrables défis sur leur Voie, les surmontant par leur dévouement et renforçant leur dévotion. Leur sagesse est sans égale et ils sont considérés comme des saints chrétiens et des héros mythiques. Les mystiques prétendent que certains parangons ont même atteint le légendaire Golconde, mais ces parangons sont extrêmement rares. En effet, de nombreux Caïnites doutent même de leur existence, autrement que dans les légendes et paraboles créées par les prêtres livides pour encourager leurs ouailles et leur présenter des exemples à imiter.

Un parangon est bien plus qu'un Caïnite fermement dévoué à sa Voie. Alors que certains Caïnites démarrent sur leur Voie pleins de dévotion et de vigueur, rares sont ceux qui préservent leur dévouement initial après des années de non-vie et de tentations de la Bête. Pour la plupart, une Voie est une lutte constante, une sorte de tir à la corde entre leur volonté et la Bête. Pour chaque pas en avant, il y a au moins un pas en arrière, créant un équilibre inconfortable. Les parangons sont ceux qui ont connu de nombreuses épreuves et instants de vérité, ont tiré les leçons de ces expériences, s'en servant pour renforcer leur dévotion et approfondir leur compréhension de leur Voie. Ils parviennent à avancer encore sur leur Voie et demeurent au haut sommet qu'ils ont gravi.

Les apostats

Parfois, des Caïnites se détournent de la Voie qu'ils ont choisie, mais l'apostasie est une grave décision qui met en péril l'âme du personnage. Soit le vampire prend une nouvelle Voie rapidement soit il est perdu à jamais face à sa Bête.

Quel que soit le cas, les apostats se détournent de leur Voie actuelle. Ils n'honorent plus ses principes ni ne suivent ses traditions. Cela permet à la Bête de régner plus librement sur le cœur et l'âme du vampire et les apostats sont de plus en plus dominés par les besoins de la Bête. Ils se moquent de leurs anciennes croyances et peuvent même être bannis de la cour ou être rejetés par les autres adeptes de la Voie. La plupart des apostats ont heureusement la protection d'un professeur ou d'un prêtre d'une autre Voie. Ceux qui n'en jouissent pas peuvent être déclarés anathèmes ou faire l'objet d'une chasse au sang.

Pour finir, après avoir rejeté les croyances de leur Voie, les apostats tombent dans ce que les érudits Caïnites appellent "les mâchoires de la Bête". Comme un homme qui tombe à l'eau, ils peuvent alors nager ou couler. Ils doivent prendre une nouvelle Voie, s'y dévouer et lutter pour reprendre leur maîtrise de la Bête ou se rendre et plonger dans la sauvagerie et la damnation irréversible.

Même les apostats qui réussissent sur leur nouvelle Voie gardent des stigmates, particulièrement auprès de leurs anciens camarades, mais le changement de Voie n'est pas un crime. Pourtant, relativement peu de Caïnites choisissent de changer de Voie une fois qu'ils sont devenus des adeptes. Ceux qui commettent l'apostasie plus d'une fois sont considérés avec méfiance. La force de leur volonté est extraordinaire, mais ils ont peu de force de caractère, ce qui les rend dangereux.

L'excommunication

Plus rares encore que ceux qui tournent le dos à la Voie qu'ils ont choisie sont les Caïnites bannis de leur Voie par un ancien ou un professeur, interdits de sacrements et désignés anathèmes. Toutes les voies ne pratiquent pas l'excommunication et elle n'est jamais faite à la légère, mais les prêtres et professeurs influents ont le pouvoir de déclarer un adepte hors-la-loi. S'ils forment un groupe, ils peuvent même excommunier l'un d'entre eux.

L'excommunié est coupé de toutes ses implications dans la Voie, de ses rites et de ses disciples. Toute personne s'associant à lui ou l'aidant est susceptible de connaître le même sort. Même s'ils peuvent encore pratiquer les rites de leur Voie par eux-mêmes, les excommuniés dégénèrent souvent sans le soutien de leurs pairs, et deviennent donc apostats en quête d'une autre Voie ou tombent à jamais dans les griffes de la Bête.

Ainsi, l'excommunication est très sérieuse, car elle pourrait pousser le banni dans les griffes de la Bête. Nombreux sont ceux qui considèrent qu'il s'agit là d'un sort semblable en sévérité à une chasse au sang, d'autres que c'est pire. Une Mort Ultime rapide est souvent préférable à une lente dégénérescence jusqu'au statut de monstre. Cela est particulièrement vrai lors des rares occasions où le vampire est banni de la société Caïnite en général et qu'aucun prêtre d'aucune Voie ne l'acceptera jamais. Les prêtres livides puissants manient la menace d'excommunication comme les princes celle de la chasse au sang. Elle est rarement utilisée, mais cette menace constante pèse sur les têtes de leurs ennemis.

Des voies divisées

Chaque Voie a un grand nombre de disciples éparpillés dans toute l'Europe et au-delà, et tous s'accordent sur les préceptes de base, mais peuvent ne pas être d'accord sur certains points. Dans la plupart des cas, ces désaccords reflètent des expériences individuelles et mènent moins au factionnalisme qu'aux visions personnelles. Un adepte de la Voie de l'Humanité peut croire à l'imitation des dernières pratiques humaines, alors qu'un autre respectera les modèles des sociétés passées. Mais des mouvements réels s'établissent au sein des voies, soit en réaction à une information ou autour d'un prêtre livide particulièrement charismatique. Ces soi-disant branches sont des raffinements dans la pratique d'une Voie et ses préceptes.

Par exemple, le long de la Voie des Cieux, il existe la Branche de la Divinité, qui affirme que les Caïnites sont bénis, touchés par la main de Dieu et supérieurs aux hommes mortels. Cette branche peut être pratiquée au sein de l'Hérésie Caïnite, entre autres. Cependant, à l'opposé se trouve la Branche de la Pénitence, qui prétend que Dieu a maudit Caïn et que ceux qui portent le sang de Caïn sont également maudits pour leurs péchés, la non-vie vampirique étant leur pénitence. Ces deux branches croient au pouvoir et à la gloire de Dieu, mais chacune considère l'autre comme une hérésie.

Dans d'autres cas, les diverses branches d'une Voie sont plus ou moins en harmonie (ou du moins pas ouvertement en conflit). Les adeptes de la Voie de la Bête respectent les diverses croyances de ces branches, car ce sont simplement des différences d'expression des principes qu'ils ont tous à cœur. Certaines branches sont reliées à des voies comme un diocèse à l'Église, alors que d'autres ressemblent plus à des ordres saints, des monastères ou, dans certains cas, des sectes hérétiques.

Les rites des voies

Chaque Voie est bien plus qu'une série de croyances. Pour qu'une Voie soit utile, ses idées doivent être mises en pratique et les Caïnites doivent inclure les sacrements et rites de leur Voie à leur existence nocturne. Ces rituels affirment la croyance du Caïnite en la Voie et tiennent la Bête en échec une nuit de plus. Tous comme les sacrements de l'Église, les rites ont un rôle important dans l'existence du Caïnite. Sans eux, les voies ne seraient que paroles et philosophies vides de sens. Avec eux, les voies offrent à leurs adeptes une existence autre que celle préconisée par la Bête. Ne pas accomplir régulièrement les rites de sa Voie peut éroder le moral du vampire, procédé appelé dégénérescence (détaillé p. 275). Les rites exacts varient d'une Voie à l'autre, mais entrent dans des catégories communes à toutes les voies.

La prière

Seuls ou en groupe, les adeptes de la Voie récitent des textes sacrés, souvent des passages de la Bible ou des dénommés Fragments d'Erciyas, extraits du *Livre de Nod* qui passent d'un cercle vampirique à l'autre depuis quelques décennies. Ils prient pour remercier d'avoir la volonté de poursuivre une nuit de plus ou rendent grâce pour leur non-vie. Ils honorent Dieu (ou les dieux païens auxquels ils croient) ou méditent simplement sur la vérité de leur Voie et la manière dont leurs expériences les éclairent. Les prières aux anciens personnages légendaires comme Caïn et Lilith ne sont pas rares chez les Damnés. Les prières quotidiennes sont importantes pour la Voie des Cieux et les Caïnites qui suivent la Voie de l'Humanité s'y réfugient parfois, même s'ils préfèrent souvent les débats socratiques et les dialogues sur la nature de l'humanité et leur propre existence.

L'étude

Les Caïnites passent souvent du temps à étudier et contempler les préceptes de leur Voie et ce que ces sages paroles leur ont appris. Ils peuvent étudier sous la supervision d'un professeur ou d'un prêtre, seuls ou en compagnie d'autres adeptes. Certaines voies détiennent des textes antiques et des livres saints, écrits par les plus grands professeurs, alors que d'autres n'ont que les leçons du monde, enseignées dans les cours mortelles, les tombeaux desséchés ou la nature sombre. Le temps consacré à l'étude dépend de la compréhension que l'adepte a de la Voie.

Les rituels

Les voies comportent de nombreux rituels, des messes de la Voie des Cieux aux cérémonies d'adoubement de la Voie des Rois en passant par les combats et chasses rituels de la Voie de la Bête. Les rituels lient les adeptes d'une même Voie, leur donnant des expériences communes. Ils servent aussi à marquer des événements importants et réaffirmer la dévotion. Durant les rituels, les adeptes sont véritablement en contact avec leur Voie et ses préceptes, les incarnant et les portant.

Les célébrations

Alors que les rituels sont généralement des affaires solennelles, les célébrations sont plus spontanées mais honorent tout de même les croyances de la Voie. Les excès dignes de Bacchanales de la Voie du Péché et les tournois de la Voie des Rois sont des exemples de célébrations. Des légendes parlent de la manière dont les adeptes de la Voie de la Bête célèbrent lors de compétitions et chasses sauvages. Ceux qui suivent la Voie de l'Humanité trouvent souvent réconfort et force dans les célébrations de la société mortelle, célébrant les joies de la vie et ses plaisirs simples.

Les offices

Certains adeptes des voies choisissent d'honorer leurs croyances en les enseignant à leurs pairs et en les aidant. Les prêtres et professeurs sont importants pour la continuité des voies et initient les nouveau-nés aux coutumes de leur Voie. Ils officient également dans certains rites, comme lorsque les prêtres proposent les sacrements aux fidèles, que les seigneurs adoubent un chevalier... Les offices et l'enseignement sont généralement réservés aux adeptes expérimentés d'une Voie.

Les pénitences

En plus d'empêcher la dégénérescence, les sacrements d'une Voie offrent réconfort et espoir lorsqu'un adepte a péché. Il peut s'agir d'une confession et d'une pénitence littérales, comme dans le cas de la Voie des Cieux ou être une affirmation plus métaphorique de l'éthique de la Voie. Ainsi, un adepte de la Voie de l'Humanité qui éprouve des remords accomplira des exploits humains et celui qui suit la Voie de la Bête rejettera les chaînes de la civilisation pour être libre et sauvage.

La pénitence se produit à chaque fois qu'un adepte pèche contre sa Voie, qu'il dégénère ou non. S'il ne dégénère pas, il expie son péché et se dévoue une fois de plus à sa Voie. S'il dégénère, alors une pénitence convenable (et souvent longue) peut permettre à un adepte de plus en plus grossier de redécouvrir son contrat moral. L'aide d'un prêtre ou d'un acolyte dans ces moments-là peut faire la différence entre la rémission et l'échec.

LES AUTRES VOIES

Cinq voies sont décrites dans ce chapitre, mais ce ne sont pas les seules. Elles sont simplement les plus importantes et sont suivies par la majeure partie des vampires d'Europe. Il existe d'autres voies mineures (souvent considérées comme des branches des voies principales). Leurs adeptes les plus fréquents sont des Caïnites d'un clan ou lignée particulier, qui a créé la Voie pour représenter ses préceptes et objectifs. Ces autres voies comprennent les suivantes :

• **La Voie du Sang (Via Sanguinis) :** Il s'agit du code mystérieux des Assamites, qui leur a été transmis par leur fondateur. Il enseigne que le sang de Caïn est un don puissant et dangereux, dont seuls les adeptes de cette Voie sont réellement dignes. Ils traquent et diablerisent les autres vampires.

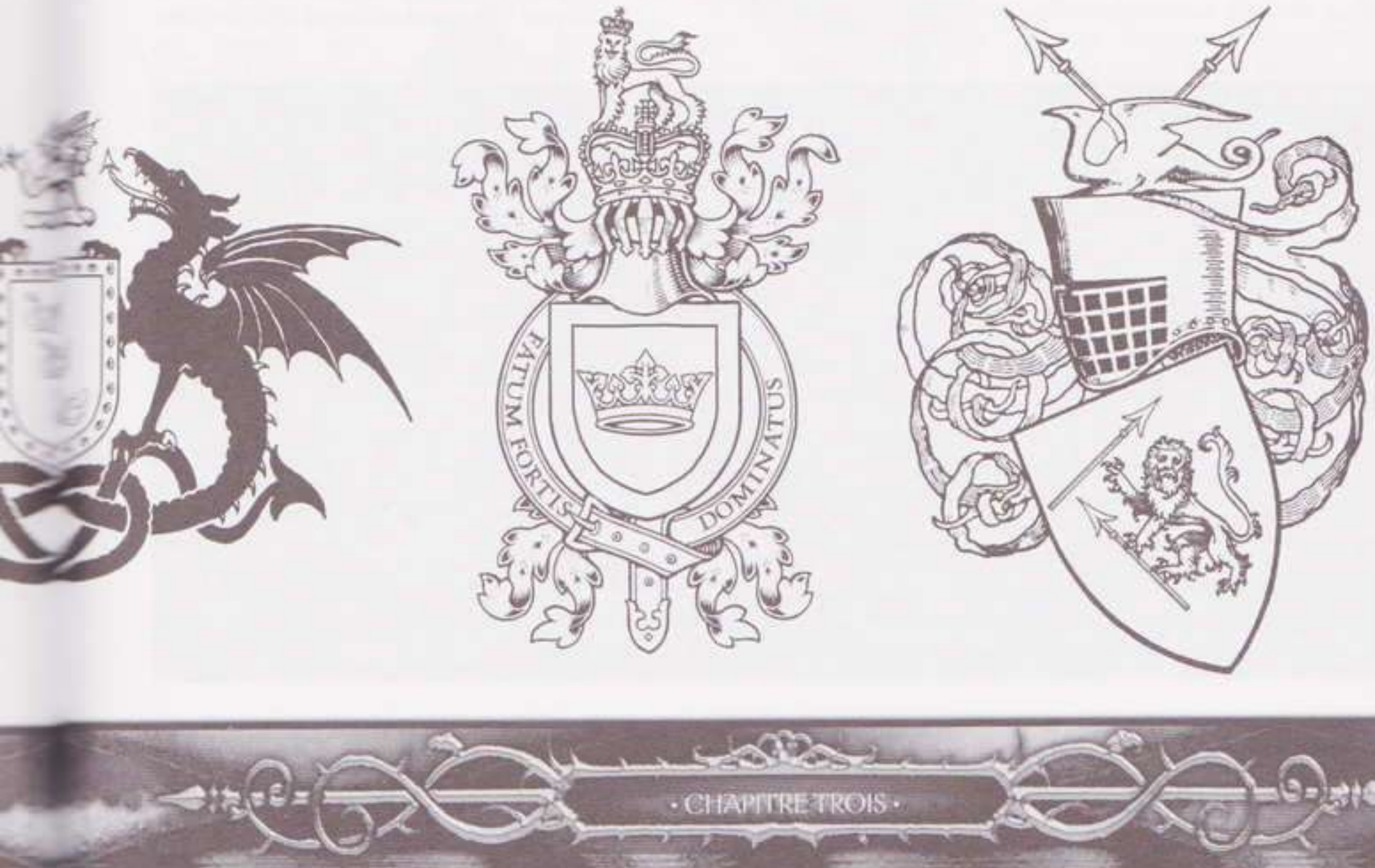
• **La Voie des Ossements (Via Ossium) :** Les adeptes de cette Voie morbide sont fascinés par la nature de la mort et de l'âme et par la manière dont la non-vie des Damnés est reliée aux deux. Ils étudient la mort sous toutes ses formes avec un froid détachement, cherchant à en apprendre plus sur sa nature véritable. La Voie a peu d'adhérents, principalement des membres du clan Cappadocien et quelques Tzimisces parmi les plus morbides.

• **La Voie de la Métamorphose (Via Mutationis) :** L'ésotérique Voie de la Métamorphose est le royaume des Tzimisces et de leur art de modelage de la chair. Elle prêche la transcendance de toutes choses, de la compassion humaine aux faiblesses de la chair. Le corps n'est que de l'argile, qui doit être modelé pour parfaire l'esprit. C'est une Voie secrète, ouverte aux seuls Démons.

• **La Voie de la Nuit (Via Noctis) :** Les Caïnites de la Voie de la Nuit considèrent que les ténèbres et tout ce qui y vit leur reviennent de droit. Ils sont également attirés par les ténèbres internes des autres, cherchant les pécheurs pour les punir. La Via Noctis est commune parmi les Lasombras, car ils sont les maîtres des ombres.

• **La Voie du Paradoxe (Via Paradoxi) :** Bastion d'une petite partie fanatique du clan Ravnos, la Voie du Paradoxe est mal comprise hors des rangs des Charlatans. Son principe de base est que toute créature vivante a une destinée spécifique. L'Étreinte crée un paradoxe fondamental en éloignant une personne de sa destinée et la seule manière de compenser est en aidant les autres à accomplir leur destinée ou prendre la vie de ceux qui ne respectent pas les règles du destin.

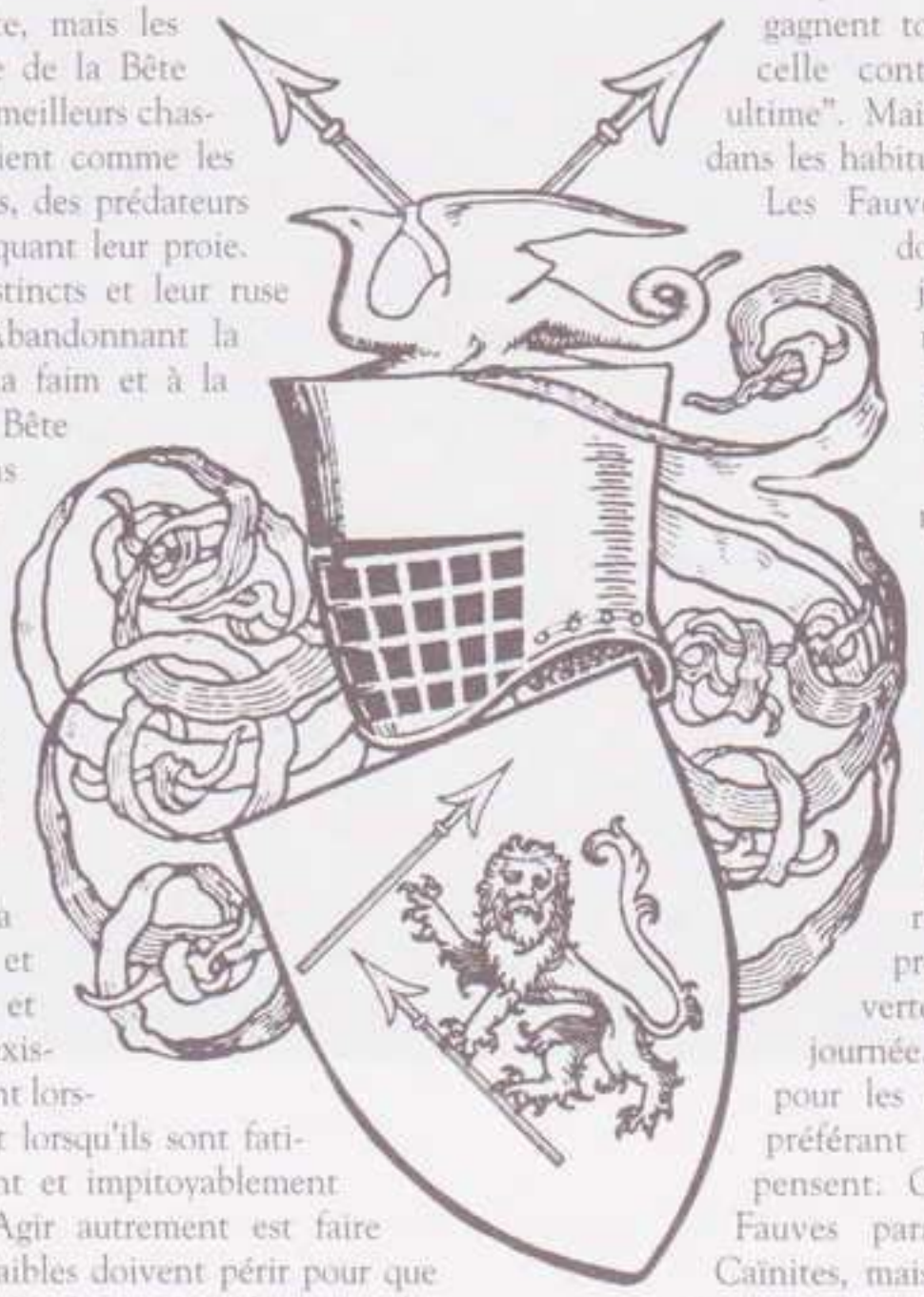
• **La Voie du Serpent (Via Serpentis) :** Le serpent est un tentateur subtil, poussant de nombreux Caïnites à croire que cette Voie est une branche de la Voie du Péché. En réalité, c'est une Voie à part, principalement suivie par les Séthites. Comme le serpent du jardin d'Eden, ils proposent à la fois vérité et damnation.



LA VOIE DE LA BÊTE

VIA BESTIAE

La plupart des Caïnites luttent contre la faim de la Bête, mais les Fauves adeptes de la Voie de la Bête acceptent leur destinée de meilleurs chasseurs au monde. Ils se voient comme les pairs des loups et des lions, des prédateurs des étendues sauvages, traquant leur proie. Ils comptent sur leurs instincts et leur ruse animale pour survivre. Abandonnant la civilisation, ils cèdent à la faim et à la sauvagerie et rassasient la Bête de cette manière, sans qu'elle ait besoin de les submerger. Cette Voie est l'une des plus anciennes, remontant aux premières nuits, lorsque les Caïnites étaient les plus puissants chasseurs au monde. C'est du moins ce que pensent les Fauves.



Les Fauves laissent la civilisation derrière eux et survivent selon leurs lois et celles de la nature. Leur existence est simple : ils mangent lorsqu'ils ont faim, se reposent lorsqu'ils sont fatigués, frappent promptement et impitoyablement lorsqu'ils sont menacés. Agir autrement est faire preuve de faiblesse et les faibles doivent périr pour que seuls les forts survivent. Un dicton circule parmi les adeptes de la Voie : "Les Fauves gagnent toutes les batailles sauf une, celle contre la mort, véritable et ultime". Mais la cruauté n'est pas plus dans les habitudes de la Bête que la pitié. Les Fauves tuent parce qu'ils le doivent, pas par plaisir ou par jeu. Ils préfèrent tuer rapidement et proprement, et seulement si c'est nécessaire.

Mais les Fauves n'éprouvent ni regrets ni récriminations. Les adeptes de la Voie existent dans l'instant. Le passé est le passé et le futur est encore à venir. Tout ce qui compte est l'*instant*, la satisfaction des besoins immédiats. À l'extrême, ils ne planifient rien d'autre que leur prochain repas ou la découverte d'un refuge sûr où passer la journée. Ils n'ont aucune patience pour les complots ou les intrigues, préférant agir alors que d'autres pensent. Cette audace fait que les Fauves paraissent naïfs aux autres Caïnites, mais ils ne sont pas fous et se moquent d'être traités comme tels. Ils voient

HIÉRARCHIE DES PÉCHÉS CONTRE LA BÊTE

Niveau	Péché minimal	Raison
10	Prendre des risques inutiles	La survie est primordiale
9	Ne pas défier un meneur faible	Seuls les forts doivent mener
8	Tuer pour une raison autre que la survie	Le meurtre est une création de la société
7	Éviter le contact avec la nature	Dans la nature repose la force. La civilisation est molle et faible
6	Torturer ou être cruel, inutilement	Seuls les gens "civilisés" font de telles choses
5	Faire un sacrifice pour quelqu'un envers qui vous n'avez pas de lien	Vous ne devez rien aux autres
4	Refuser de tuer lorsque c'est important pour votre survie	Rien est plus important que la survie
3	Ne pas défendre son territoire	Ceux qui ne défendent pas leur territoire se le font prendre
2	Faire preuve de pitié face à un ennemi	La pitié est pour les faibles
1	Ne pas se nourrir lorsqu'on a faim	La Bête doit être satisfaite

avec les yeux du chasseur. Tout dans le monde est divisé en prédateurs et proies, ennemis et alliés. Il n'y a pas de place pour autre chose.

Comme tous les vrais prédateurs, les Fauves vont seuls ou en meute de chasseurs. Les liens sociaux les plus élaborés leur semblent étranges et confinés et ils tiennent les sociétés mortelles et Caïnites en mépris. Ils ne veulent se mêler à elles que le plus rarement possible. Certains vont même jusqu'à rejeter la légende de Caïn et prétendent que leur lignage provient de sources antérieures et païennes. Ils aiment leur liberté par-dessus tout et détestent être enfermés ou liés. Ils ne prêtent allégeance à aucun seigneur et évitent le serment du sang à tout prix, sauf lorsqu'il est librement échangé en gage de loyauté mutuelle. Ils vivent grâce à leurs sens et leur force et n'ont pas besoin du luxe de la civilisation. Ils n'accordent que rarement leur confiance et leur respect, mais ce don est inconditionnel lorsqu'ils le font. Ils n'obéissent qu'à ceux qu'ils respectent et ne respectent que ceux qui font preuve de leur force, de corps, d'âme et d'esprit.

Les Fauves sont nomades et se trouvent donc sur les terres où ils chassent. Ils dominent la nature que la plupart des Caïnites craignent de fouler. Leur apparence varie de celle de sauvages nus aux barbares en peaux de bête en passant par les traqueurs. Même si la croyance prétend le contraire, leur nature sauvage n'est pas toujours apparente immédiatement, même si elle ressort toujours tôt ou tard.

Naturellement, peu de membres des clans nobles suivent cette Voie puisqu'elle rejette l'ordre social qui garantit leur prestige. Les Caïnites nobles qui rejoignent les Fauves ont généralement été bannis des cours des princes et barons. Cette Voie est bien plus populaire parmi les clans inférieurs, surtout au sein des Gangrels, qui sont toujours fortement associés, dans l'esprit des autres Caïnites, à la Voie de la Bête. Pourtant, les membres de tous les clans peuvent suivre cette Voie s'ils sont assez forts pour y survivre.

Sobriquet : Fauves.

L'éthique de la Bête :

• Existe en accord avec les besoins de la Bête.

• Fais ce qu'il faut pour survivre. Ni plus, ni moins.

• La pitié est pour les faibles. Seuls les forts survivent.

• Le passé est mort, le futur pas encore là. Le présent t'appartient.

• Ne respecte que les forts et ne prête allégeance à personne.

Initiation : De nombreux Fauves suivent la Voie de la Bête d'eux-mêmes, cédant à leurs penchants animaux. C'est commun parmi les barbares et les gredins qui sont déjà hors des lois de la civilisation. Certains Fauves recherchent des étudiants pour leur apprendre les lois de la nature avant de les laisser survivre par eux-mêmes. Les meutes de Fauves "adoptent" parfois des initiés. L'initiation à la Via Bestiae est faite de dures leçons, qui doivent couper les derniers liens de l'initié avec la civilisation et l'endurcir en prévision des réalités de l'existence de chasseurs. Ceux qui échouent sont éliminés impitoyablement, pour que ceux qui sont dignes aient plus de proies.

Organisation : La Voie de la Bête a encore moins de meneurs que de professeurs. Les Fauves se rassemblent parfois en meutes, menées par le plus fort, qui doit vaincre tous ceux qui le défient. Ces meutes n'existent que tant qu'elles sont utiles, se séparant lorsqu'elles ne le sont plus ou finissant par la destruction des membres plus faibles. Sinon, les adeptes de la Voie ne reconnaissent aucun meneur, pas plus que de hiérarchie hors de la relation entre prédateur et proie, professeur et étudiant.

Aura : Menace. Ceux qui sont en présence d'un Fauve savent être en présence d'un véritable chasseur, tout comme un cerf face à un loup. Le modificateur d'aura s'applique aux tests destinés à terrifier ou intimider un adversaire.

Vertus de la Voie : Conviction, Instinct.

Branches : Branche du Chasseur : *Tu es un prédateur et tous les autres sont tes proies.* Branche du Nomade : *La civilisation est servitude. Sois sauvage et libre.* Branche du Sauvage : *Cède à ta haine et ta rage et sers-t'en pour détruire les faibles.*

Indices d'interprétation : Vous êtes un monstre, plus terrible et sauvage que toute bête naturelle. Vous voyez tous les autres comme des proies potentielles et ne respectez que ceux qui sont plus forts que vous. Vous êtes libre et non encombré de moralité ou choses matérielles, guidé par vos instincts et vos besoins. Vous existez dans l'instant et suivez les lois de la nature. Vous frappez sans pitié ni regret. Tant que vous êtes fort, personne ne peut vous barrer le chemin.

LA VOIE DES CIEUX

VIA CAELI

Les Damnés savent qu'ils sont maudits par Dieu et nombreux sont ceux qui maudissent Dieu en retour. Mais d'autres acceptent le fardeau que le Seigneur leur impose et cherchent à y trouver un but. Ces Fidèles savent que tout fait partie d'un plan divin, même les Enfants de Caïn. Les adeptes de la Voie des Cieux se dévouent à la compréhension de ce but. Les réponses à la question : "Pourquoi Dieu m'a-t-il fait cela ?" expliquent la diversité des branches de cette Voie. Comme l'Église mortelle, la Voie des Cieux regorge de schismes, sectes et hérésies.

La Voie dans son ensemble est bâtie sur la croyance que Dieu met à l'épreuve les Fidèles, tout comme il l'a fait avec Abraham et Job pour tester leur foi. Leur fardeau est lourd, mais ils le portent avec joie, parce que c'est le crucifix par lequel leur foi est purifiée et rendue sainte devant Dieu. De nombreux Fidèles sont attirés par diverses hérésies gnostiques qui prétendent que le monde matériel est l'Enfer, une croyance qui convient bien à la condition de damnation des Caïnites parmi les vivants. D'autres tiennent aux enseignements chrétiens occidentaux et orientaux plus orthodoxes et cherchent le salut dans le rejet de la tentation immortelle. Tous s'accordent à dire qu'une récompense céleste est possible, même si elle est plus difficile à atteindre par les Damnés que par les vivants. Dieu n'a pas retiré Sa grâce aux pécheurs.

Parmi les nombreuses sectes de la Voie des Cieux, la voix de la Bête est celle de Satan, le grand tentateur, cherchant à attirer les Fidèles vers le péché. Ils évitent tous les serviteurs du diable, comme les adorateurs démoniaques, les démons et les adeptes de la Voie du Péché. Les Fidèles tiennent encore aux sacrements de l'Église qu'ils respectaient de leur vivant et les prêtres livides sont fréquents sur la Voie des Cieux. Les adeptes se rassemblent en petites congrégations pour prier, guidées par les prêtres. D'autres soutiennent l'Eglise mortelle alors que d'autres encore la rejettent en faveur de croyances hérétiques.

HIÉRARCHIE DES PÉCHÉS CONTRE LES CIEUX

Niveau	Péché minimal	Raison
10	Violer l'un des Dix Commandements, quelle qu'en soit la raison	La parole de Dieu est loi
9	Ne pas s'élever contre la corruption et le péché	Le Diable a simplement besoin que les fidèles ne fassent rien
8	Agir par fierté, avarice, gourmandise ou tout autre péché	Le péché mène à la Bête
7	Voler, piller, vandaliser consciemment	Tu ne voleras point
6	Faire du mal à une personne pieuse et vertueuse	Dieu sait tout et punit tous les péchés
5	Se nourrir d'un innocent sans permission	Dieu protège les innocents
4	Actes blasphématoires ou hérétiques	Tu n'honoreras pas d'autre Dieu que moi. Le déni de Dieu mène à la Damnation
3	Ne pas punir un crime ou un péché capital	"La vengeance est mienne" dit le Seigneur.
2	Assassiner des innocents	Tu ne tueras point. Ne répète pas le péché de Caïn
1	Aider un démon ou tout autre agent surnaturel du Diable	Sers le Diable et tu sers la Bête

Les Fidèles se trouvent dans toute la chrétienté et au-delà. En Orient, ils sont souvent d'obédience islamique et des juifs et des païens suivent aussi la Voie des Cieux. Les monastères servent souvent de refuges aux Fidèles, où ils s'isolent du reste du monde et profitent de la solitude (et d'un troupeau mortel dont se nourrir). De l'extérieur, un Fidèle ne semble pas différent des mortels auxquels il se mêle parfois, à l'exception d'une lueur fanatique dans le regard et d'un air de sainteté qui l'entoure.

Les diverses branches jouent un rôle bien plus important dans la Voie des Cieux que dans les autres voies. Parmi les Fidèles, ces voies forment des mouvements religieux de taille et parfois ouvertement organisés. Les adeptes de la Branche de la Pénitence ou de la Branche du Châtiment prient souvent avec les autres Fidèles, mais mettent en exergue des points de la théologie différents. Les premiers croient que la non-vie est une pénitence qu'ils doivent supporter pour se purifier et prouver leur valeur à Dieu. La plupart des pénitents font vœu de charité et de pauvreté, cherchant le pardon du Seigneur et ne se nourrissent que de la vitæ claire et amère des animaux plutôt que de celle des humains. Par contre, les adeptes de la Branche du Châtiment se considèrent comme les instruments de Dieu dans sa vengeance contre les pécheurs et les malfaisants, vivants ou non-vivants. Ils espèrent regagner les faveurs de Dieu en agissant en son nom pour traquer le mal.

Cependant, bien plus controversé est la croyance schismatique qui prétend que les Caïnites ne sont pas maudits, mais sont les *préférés* de Dieu. Ces hérétiques affirment qu'ils sont supérieurs aux hommes, maîtrisent de grands pouvoirs, comme les saints ou le Très Haut. L'Hérésie Caïnite (voir p. 49) est née de leur croyance, ainsi que d'autres cultes hérétiques qui vénèrent les vampires comme des saints, des anges ou des dieux. Les évêques de l'Hérésie sont très souvent en conflit avec les autres prêtres livides de la Voie.

Sobriquet : Fidèles.

L'éthique des Cieux :

- Dieu a apposé sa marque sur Caïn et ses enfants en prévision de Son grand plan.
- La parole de Dieu est loi. Défier Dieu est un péché qui mène à la damnation.
- Personne n'est au-dessus de la loi de Dieu.
- Aimer et servir Dieu en toutes choses
- Nier le Diable en niant la Bête et toutes les créatures de l'Enfer.

Initiation : Nombre de ceux qui respectent la Voie des Cieux étaient des fidèles de leur vivant, particulièrement des prêtres et des croisés fidèles à la croix. D'autres ont rencontré Dieu après leur Étreinte, en cherchant un sens à leur non-vie, et ces convertis sont parmi les plus zélés. L'initiation à la Voie des Cieux est un peu comme une communion ou un baptême religieux. L'initié jure devant un prêtre et l'autel de Dieu de renoncer à Satan et à ses œuvres terrestres et d'honorer la volonté de Dieu. Les atours et rites spécifiques varient selon la secte. Les croisés jurent en plus de combattre les forces de l'Enfer, alors que les hérétiques transforment ces sacrements pour se glorifier en tant qu'élus de Dieu.

Organisation : Les Fidèles s'organisent un peu comme l'Église mortelle, mais ils sont encore plus dispersés entre sectes et enseignements. Les prêtres livides répondent aux besoins de leurs ouailles et accomplissent les sacrements. Au-dessus d'eux se trouvent les abbés et évêques de la Voie. La Voie ne choisit pas un pontife unique. Plusieurs anciens possèdent ce titre au sein de leur secte, mais ne jouissent pas de la loyauté de tous les Fidèles. Les Fidèles mènent souvent une vie monastique, influençant les monastères mortels ou créant leurs propres communautés isolées où ils peuvent adorer et servir Dieu selon leur croyance.

Aura : Sainteté. La vertu des véritables serviteurs des Cieux est apparente à tous. Le modificateur d'aura s'applique à tous les tests sociaux qui reposent sur l'image du vampire comme être saint et divin.

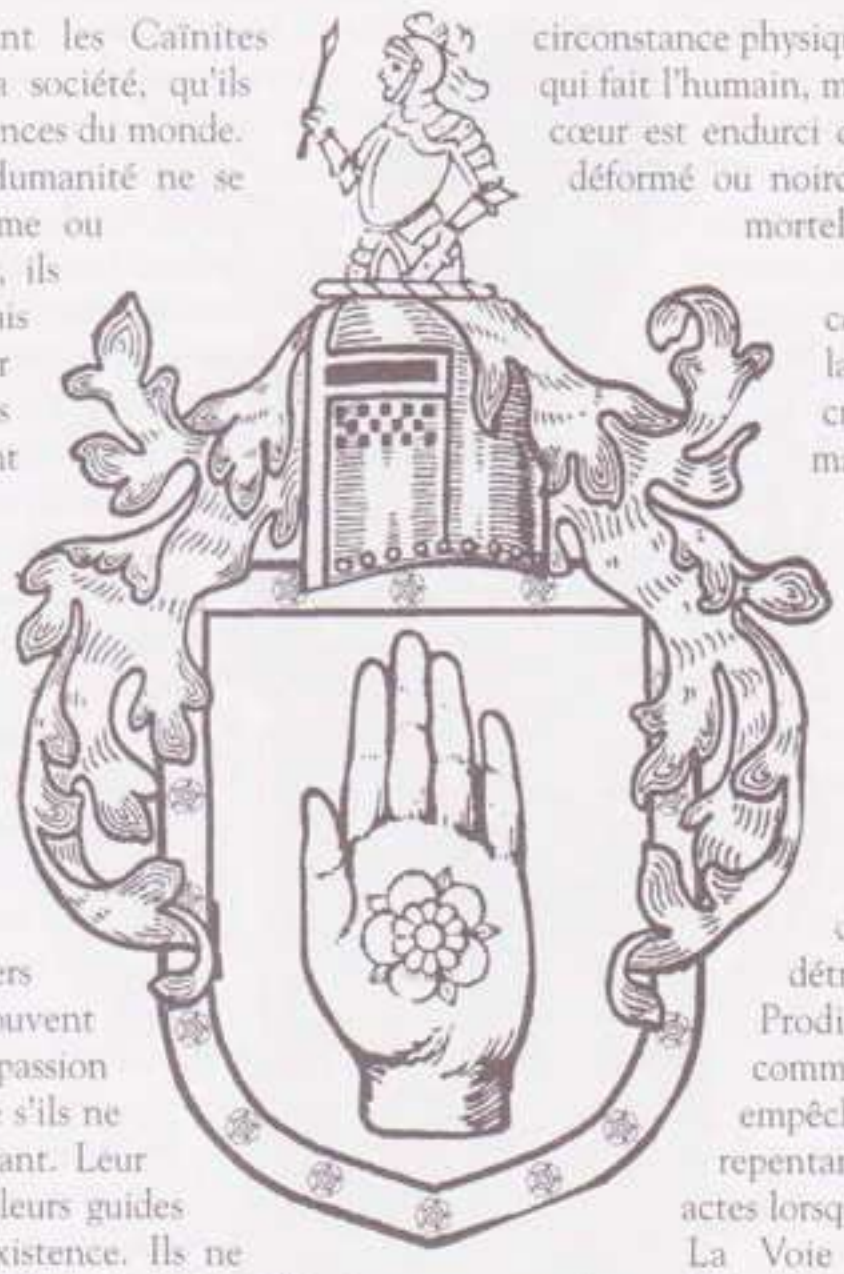
Vertus de la Voie : Conscience, Maîtrise de Soi.

Branches : Branche du Châtiment : *Tu es l'ange de vengeance de Dieu, le fléau des malfaisants et des pécheurs.* Branche de la Divinité : *Tu fais partie des élus de Dieu et tu devrais être vénéré comme tel.* Branche de la Pénitence : *Ton existence damnée est la punition de tes péchés.*

Indices d'interprétation : Dieu a posé un lourd fardeau sur vos épaules, mais vous ne faillirez pas. Vous faites partie des vrais dévots, dont la foi est mise à l'épreuve et renforcée. Si vous niez la Bête en vous, le Diable et toutes ses œuvres et restez assuré dans votre foi, vous serez récompensé. Vous ne comprenez pas toujours la raison de vos souffrances, mais Dieu œuvre de manière mystérieuse. Vous n'avez pas besoin de comprendre, seulement de croire.

LA VOIE DE L'HUMANITÉ

VIA HUMANITATIS



D'autres voies considèrent les Caïnites comme étant en marge de la société, qu'ils soient chasseurs sauvages ou princes du monde. Les adeptes de la Voie de l'Humanité ne se considèrent pas différents d'âme ou d'esprit des hommes. Bien sûr, ils portent un terrible fardeau, mais tiennent aux vestiges de leur nature humaine. Dans les ténèbres de leur âme, ils œuvrent pour attiser les braises mourantes de leur humanité en une flamme qui éclairerait leur chemin. Laissez les autres devenir des monstres et des anges. Les Prodigues se considèrent comme des humains et veulent le rester.

Contrairement à ceux qui suivent la Voie des Cieux, les Prodigues ne se tournent pas vers Dieu pour leur salut. Ils le trouvent dans de simples actes de compassion humaine et dans leur vie même s'ils ne font plus partie du monde vivant. Leur raison et leur conscience sont leurs guides dans le noir labyrinthe de l'existence. Ils ne deviendront pas des bêtes, ne traiteront pas leurs frères humains comme des proies, ne chercheront pas à se placer au-dessus de l'humanité. Pour un Prodigue, l'humanité n'est pas simplement un accident de naissance ou une circonstance physique. Ce n'est pas un cœur battant qui fait l'humain, mais un cœur sensible. Lorsque le cœur est endurci contre toutes les attentions, est déformé ou noirci par le mal, alors Caïnite ou mortel, on est vraiment mort.

La Bête représente tout ce contre quoi les Prodigues luttent : la faim incessante, l'insondable cruauté, l'égoïsme et la folie inhumaine. Pour eux, c'est la Bête qui encourage les Caïnites à devenir des monstres et c'est en tenant aux comportements typiquement humains qu'ils nieront la Bête et ses pulsions. Mais pour survivre, les Prodigues doivent parfois satisfaire ses noirs besoins. Ils doivent se nourrir et se protéger de ceux qui voudraient les détruire. Ces obligations forcent un Prodigue à lutter contre la Bête, commettant de petits péchés pour en empêcher de plus grands et cherchant repentance et rédemption pour leurs actes lorsqu'ils le peuvent.

La Voie de l'Humanité incarne de nombreux idéaux du clan Brujah, particulièrement dans la possibilité que Caïnite et Bétail vivent ensemble en paix, dans le respect de la dignité humaine et de la liberté. De nombreux Brujahs suivent cette Voie, ainsi

HIÉRARCHIE DES PÉCHÉS CONTRE L'HUMANITÉ

Niveau	Péché minimal	Raison
10	Pensées égoïstes	Les pensées valent les actes
9	Actes égoïstes mineurs	La compassion nous sépare des animaux
8	Blesser une autre personne (délibérément ou non)	Suivre la Règle d'Or
7	Vol	Respecter la propriété des autres
6	Agression accidentelle de quelqu'un (par exemple : assécher un calice en se nourrissant)	L'ignorance n'excuse pas la cruauté
5	Destruction gratuite	L'homme crée. La Bête détruit
4	Agression sous la passion de quelqu'un (par exemple : tuer sous le coup de la frénésie)	Ceux qui agissent comme des animaux en deviennent
3	Agression de quelqu'un (par exemple : meurtre)	Si tu cèdes à la Bête, tu deviens son esclave
2	Agression occasionnelle de quelqu'un (par exemple : meurtre accidentel, se nourrir après rassasiement)	Les autres sont dignes de ton respect
1	Actes haineux ou fous	Es-tu un homme ou une bête ?

que des membres d'autres clans. La Voie de l'Humanité est de celle où les vampires viennent par instinct. Après tout, ils ont tous été humains autrefois et l'Étreinte permet souvent de comprendre que l'humanité est précieuse (et fragile). Certains échouent et cherchent une autre Voie, alors que les autres continuent à chercher la lumière de leur humanité pour les protéger des ténèbres.

Les Prodigues se trouvent souvent parmi le peuple et non dans la noblesse. Parmi eux, ils apprennent à nouveau comment être humains, tout en mettant continuellement à l'épreuve la force de leur conviction contre les désirs de la Bête intérieure. De tous les Caïnites, les Prodigues sont ceux qui paraissent le plus normaux aux mortels et sont le moins susceptibles d'éveiller des sentiments de peur ou d'inconfort.

Sobriquet : Prodigues.

L'éthique de l'Humanité :

• Un homme est jugé par ses mots, ses actes et son cœur, non par un accident de naissance ou les circonstances.

• La capacité de raison sépare l'homme de l'animal.

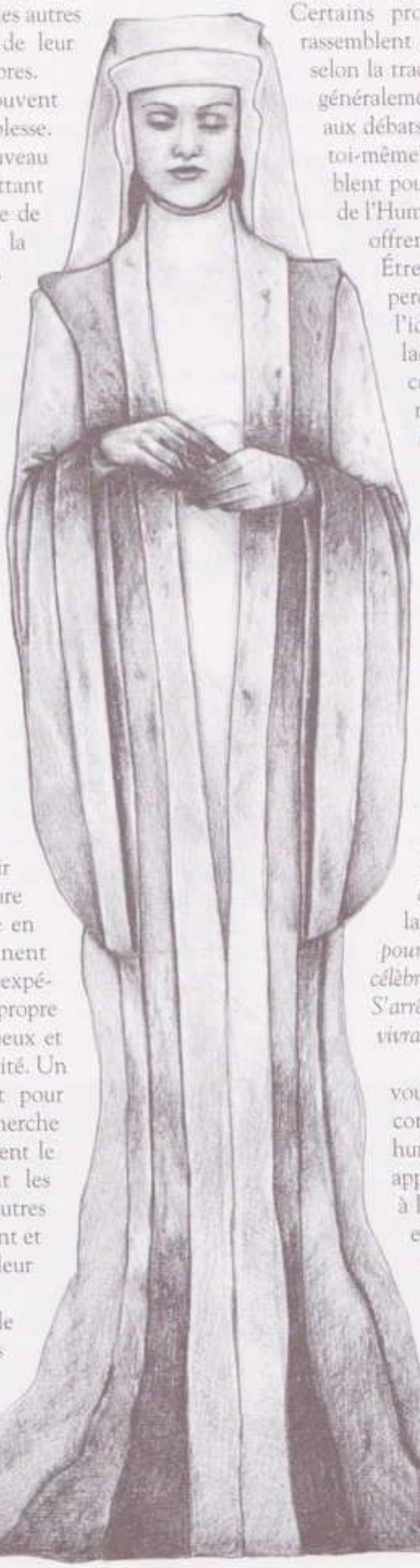
• Fais pour les autres ce que tu aimerais qu'ils fassent pour toi.

• Tous les hommes sont frères.

• La liberté se gagne avec dignité et justice.

Initiation : De nombreux adeptes de la Voie de l'Humanité y viennent par eux-mêmes après avoir lutté avec la réalité de leur nature Caïnite. Ils affirment leur croyance en leur propre humanité et y tiennent fermement, généralement après une expérience traumatisante face à leur propre capacité de comportement monstrueux et à la Bête, ce qui sert d'instant de vérité. Un nouveau-né qui tue sauvagement pour rassasier sa faim ou un novice qui cherche à se venger d'une peccadille regardent le sang sur leurs mains et rejettent les monstres qu'ils sont devenus. D'autres viennent à la Voie plus graduellement et se font enseigner ses préceptes par leur père ou tout autre professeur.

Organisation : La Voie de l'Humanité prétend que tous les hommes sont frères et que tous devraient être jugés selon leurs paroles et actes. Ainsi, les adeptes de la Voie accordent à leurs professeurs et philosophes le respect qui leur est dû et ils racontent les histoires de parangons de vertu qui cherchent (et trouvent parfois) le secret du Golconde. Mais ils n'ont pas de hiérarchie reconnue. Les Prodigues s'associent les uns aux autres par un réseau de guildes égalitaires et d'ordres fraternels. Certains professeurs et philosophes influents rassemblent des étudiants pour former des écoles selon la tradition grecque, mais ces groupes sont généralement restreints, dévoués aux études, aux débats et à l'antique maxime : "connais-toi toi-même". Alors que les étudiants se rassemblent pour débattre, d'autres sectes de la Voie de l'Humanité ont un rôle plus actif. Certaines offrent leur secours aux nouvellement Étreints, tout en chassant ceux qui perdent leur humanité. D'autres suivent l'idéal Brujah d'une société dans laquelle les Caïnites et les mortels coexistent en paix et ils font de leur mieux pour que cela se produise. Il y a même des légendes de vampires hospitaliers et médecins qui soignent les mortels blessés ou malades, acquérant leur humanité par la pitié.



Aura : Normalité. L'humanité présente dans le cœur des Prodigues les empêche de paraître étranges et effrayants aux mortels. Le modificateur d'aura s'applique à chaque tentative de gagner la sympathie et de paraître normal.

Vertus de la Voie : Conscience, Maîtrise de Soi.

Branches : Branche de la Communauté : *Seul tu es damné, entouré tu peux être sauvé*. Branche de la Respiration : *Agis comme un homme pour être un homme, respire, travaille, célèbre et vis*. Branche de la Vigueur : *S'arrêter, c'est flétrir et mourir, bouge et tu vivras*.

Indices d'interprétation : Même si vous êtes changé, transformé dans votre corps par l'Étreinte, vous êtes toujours humain. Votre esprit et votre âme vous appartiennent et vous ne les céderez pas à la Bête. Vous pouvez encore raisonner et – plus important – vous ressentez et suivez ce que vous dicte votre conscience et éprouvez des remords lorsque vous faillissez. Tant que cela est vrai, vous ne serez pas le monstre que les autres prétendent que vous êtes.

LA VOIE DU PÉCHÉ

VIA PECCATI

Le peuple du monde médiéval ténébreux sait fort bien que les vampires sont des créatures du Diable, et de nombreux Caïnites sont d'accord. S'ils sont damnés, pourquoi alors ne devraient-ils pas se laisser aller aux noirs désirs qui montent en eux ? Plutôt que de tomber à genoux et demander pardon, ils profitent de leurs nouveaux pouvoirs et s'en servent pour satisfaire tous leurs désirs maléfiques. Les autres Caïnites regardent ces Pécheurs et voient en eux des vampires ayant cédé aux tentations de la Bête, mais ils ne sont pas de simples esclaves de leurs désirs. Ils maîtrisent la Bête en la laissant faire et en la satisfaisant, existent en coopération avec elle. Même si de nombreux Caïnites condamnent les Pécheurs pour leurs excès, ils sont bien plus à envier secrètement leur liberté et à trouver la vie de Pécheur bien attirante.

Malgré les accusations du contraire, peu de Pécheurs servent les Enfers. La minorité qui devient infernaliste le fait volontairement, y voyant l'opportunité de se satisfaire en gagnant les faveurs du Diable. Après tout, Satan aime corrompre les âmes des innocents, celles des Damnés lui appartiennent déjà. La plupart des Pécheurs répondent à leur volonté propre et l'égoïsme est au cœur de leur Voie. Le pouvoir dont ils jouissent en tant que Caïnites leur donne les moyens d'agir à leur guise et gare à ceux qui se mettent en travers de leur chemin.

Leurs intérêts sont aussi divers que les profondeurs mêmes du péché. Certains s'inondent les sens d'art, de parfums, de musique et de plaisirs similaires (mais pas de nourriture ou de boisson, qui leur sont interdits). Ils sont des mécènes, des muses ou des collectionneurs compulsifs. D'autres pratiquent l'art de la séduction, rassemblant des harems de beaux mortels. Ils jouent du cœur des autres comme d'un luth parfaitement accordé. D'autres encore choisissent la corruption et poussent les autres à mener des vies excessives, pour leur propre plaisir. Ils explorent les limites de la douleur et des dégradations que les mortels (voire d'autres Caïnites) peuvent supporter. Comme ils sont déjà damnés, rien ne leur est interdit.

En fait, la seule chose qui soit réellement interdite aux adeptes de la Voie du Péché est de ne pas satisfaire leur inassouvissable besoin de plaisir. Grâce à cela, ils nourrissent la Bête et la satisfont. Le refus réveille la faim qui est en eux et oblige la Bête à prendre les choses entre ses mains sanglantes. Les Pécheurs connaissent la Bête mieux que d'autres et ne veulent pas devenir son esclave. Ils savent que le déni total de la Bête ne fait que la renforcer à long terme, menant à la destruction de l'identité. Et

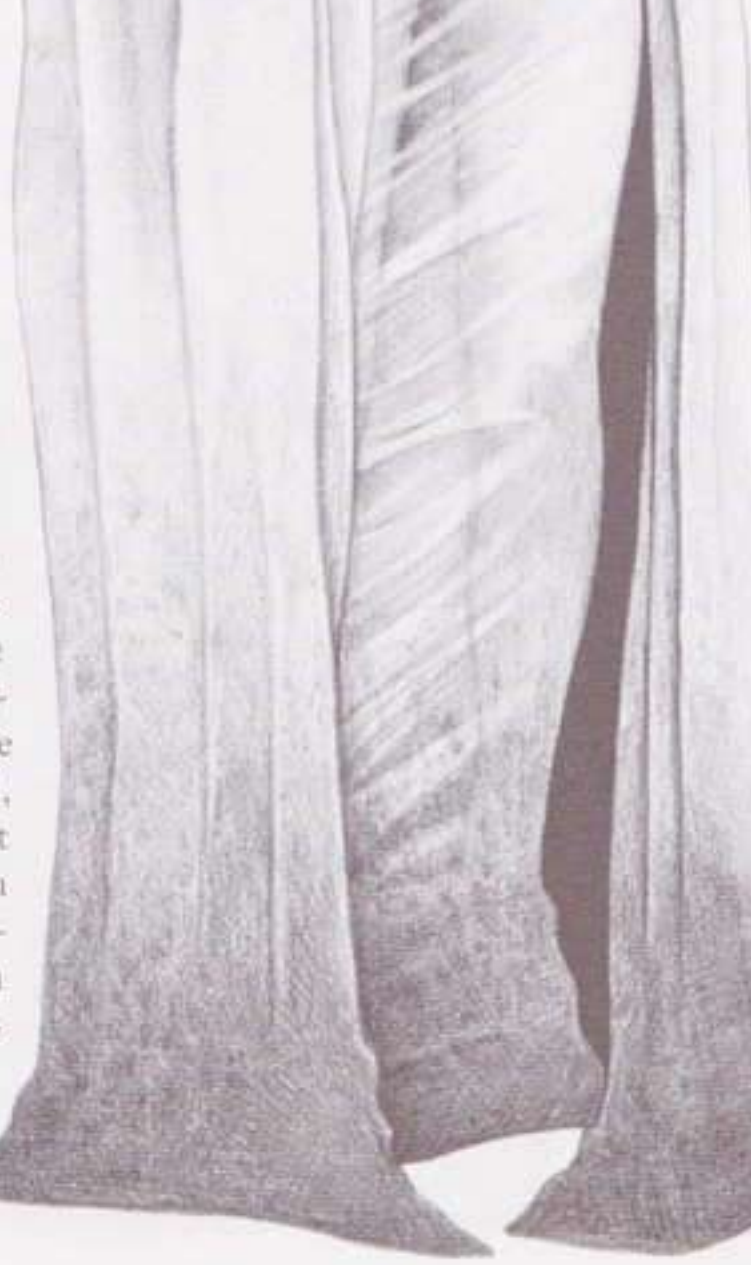
HIÉRARCHIE DES PÉCHÉS CONTRE LE PÉCHÉ

Niveau	Péché minimal	Raison
10	Accepter une restriction morale	Tu es au-dessus de telles faiblesses
9	Ne pas se laisser aller à un nouveau plaisir	Aucun plaisir ne t'est interdit
8	Ne pas profiter d'une vague de frénésie	Le déni ne fait que renforcer la Bête
7	Ne pas tenter les vertueux	La vertu est un mensonge que tu dois révéler
6	Ne pas blesser les autres aux dépens de ton propre plaisir	Aucune douleur ne vaut plus que ton plaisir
5	Repousser une opportunité de gain matériel	Tes besoins passent avant ceux des autres
4	Ne pas agir dans ton intérêt	Seuls les fous se sacrifient
3	Ne pas tuer lorsque c'est dans ton intérêt	Aucune vie n'est plus importante que la tienne
2	Ne pas te nourrir lorsque tu en as la possibilité	Ne pas refuser tes besoins et tes plaisirs
1	Encourager la vertu ou aider ses agents	La vertu est un mensonge et une prison pour l'esprit

les Pécheurs chérissent leur identité par-dessus tout.

La Voie du Péché est tentante, et de nombreux Caïnites s'y sentent attirés, tous cherchant à satisfaire un désir particulier. Les Pécheurs des clans nobles, particulièrement les Toréadors, cèdent aux plaisirs sublimes, de la délicate beauté à l'exquise douleur. Les Caïnites des bas clans qui suivent cette Voie sont censés être plus sauvages, mais cette perception a plus à voir avec les préjugés des non-vivants qu'avec la réalité. En effet, les excès des Pécheurs Tzimisces et de leur art de modelage de la chair rendent la débauche des bas clans bien pâle en comparaison.

Les Caïnites sages se méfient des Pécheurs, mais reconnaissent que leur Voie est légitime. Tant que les Pécheurs ne manquent pas aux Traditions ou aux décrets d'un prince ou d'un seigneur, ils sont libres de leurs agissements, ce qui est justement ce qu'aiment les adeptes de la Voie du Péché. Certains Pécheurs se font même reconnaître comme des experts en Bête, conseillant les princes et les potentats sur la manière de composer avec les noirs désirs de leurs sujets.



Sobriquet : Pécheurs.

L'éthique du Péché :

- Tu es déjà damné, rien ne t'est donc interdit.
- Revendique ta Bête et fais-la tienne. Ne la laisse pas te prendre.
- La nuit t'appartient. Prends ce que tu veux et agis comme tu l'entends.
- Agis alors que les autres hésitent. Les lois de l'homme et de Dieu ne sont pas les tiennes.
- Dans les noires profondeurs de ton cœur gît le plaisir, si tu as le courage de le libérer.

Initiation : L'initiation à la Voie du Péché consiste le plus souvent à briser les chaînes qui lient le néophyte à un carcan moral et à débrider ses désirs. L'Étreinte commence le travail, éveillant une faim primale et maléfique dans le cœur du nouveau-né. Les tentateurs – professeurs de la Voie du Péché – encouragent les étudiants à suivre leurs désirs, à ne pas le refouler, mais à s'en réjouir et à l'assouvir. De ressentir le plaisir inhérent aux pouvoirs dont ils jouissent. D'autres prétendent que les prêtres de cette Voie ne sont rien d'autre que de maléfiques corrupteurs, mais eux affirment le contraire. Après tout, les vertueux et dévots ont-ils quelque chose à craindre des plaisirs qu'ils offrent ? Ou pointent-ils un doigt accusateur parce qu'ils savent, au plus profond de leur cœur, qu'eux aussi *veulent* la liberté offerte par la Voie du Péché ?

Organisation : La Voie du Péché est au mieux vaguement organisée, simplement parce que les buts de ces adeptes sont très divers. Elle tend à être divisée entre individus qui suivent tous leurs propres désirs, formant parfois un culte de disciples, Caïnites ou mortels, autour d'eux. Les Pécheurs les plus expérimentés deviennent des tentateurs ou des prêtres, amenant des nouvelles recrues à la Voie et leur enseignant à débrider leurs désirs. Même les infernalistes existent en des cultes séparés, servant leurs maîtres démoniaques. Les grands Pécheurs se voient accorder un certain respect, mais ils n'ont de pouvoir que ce qu'ils parviennent à établir. En dépit des rumeurs et des croyances de nombreux Caïnites, il n'y a pas de culte ou de meneur unique dans la Voie du Péché, pas de conspiration diabolique pour attirer tous les autres vers la corruption.

Aura : Séduction. Les Pécheurs sont la séduction incarnée et ont un don surnaturel pour connaître les désirs des autres. Le modificateur d'aura s'applique à tous les tests de tentation et de séduction.

Vertus de la Voie : Conviction, Instinct.

Branches : Branche de la Cruauté : *Inflige la douleur et la haine aux autres et apaise celles qui sont en toi*. Branche du Diable : *Tu es damné et tu sers l'Enfer sur Terre*. Branche du Plaisir : *Laisse-toi aller à tous tes désirs, car ils te mènent à ta véritable identité*.

Indices d'interprétation : Vous faites déjà partie des Damnés, alors qu'avez-vous à perdre en vous laissant aller à vos désirs ? Le déni ne peut que renforcer la Bête. Vous n'avez pas à craindre de châtiments dans l'au-delà, parce que vous ne mourrez jamais totalement. Vous êtes libre des chaînes de la moralité qui lie les simples mortels et certains de vos frères non-vivants. Cela vous rend capable de répondre à tous vos souhaits. Qu'est-ce qui pourrait vous en empêcher ?

LA VOIE DES ROIS

VIA REGALIS

Tout comme Dieu a ordonné que les rois régneraient sur les hommes, en imposant sa marque sur Caïn, Il a ordonné que les Caïnites soient au-dessus du troupeau mortel et qu'ils aient le droit divin de régner. Les Héritiers, adeptes de la Voie des Rois, croient que le pouvoir et le droit de régner leur reviennent, assurés par la force des armes et leur talent à la cour. Tout comme la noblesse mortelle guerroie pour contrôler les terres et les richesses, les Héritiers se battent pour contrôler les domaines de Caïn, les vampires inférieurs et les mortels étant disposés comme des pièces sur un échiquier.

Mais les Héritiers ne sont pas que guerre et gloire. Ils sont également concernés par le règne et la première leçon qu'apprend un initié de la Voie est qu'il faut être capable de diriger la Bête avant de commander la loyauté d'un sujet ou d'un vassal. Dans un monde où seuls existent les meneurs et les suiveurs, les Héritiers apprennent à maîtriser la Bête, diriger leurs subalternes et se soumettre à leurs supérieurs, tout en cherchant à prendre le pouvoir qui leur est destiné. Ils savent que tous les Caïnites ont le pouvoir de régner – comme toutes les familles royales – mais que seuls les forts, les vifs, les rusés et les courageux peuvent prendre un trône et le garder. Le droit divin (ou damné) ne devient manifeste que dans les actes adéquats.

La Bête barre le chemin du destin d'un Héritier. Elle représente les noires pulsions qui attirent un dirigeant à sa perte, à la rébellion et à la trahison. Mais, soigneusement contrôlées, ces mêmes passions peuvent pousser un dirigeant à la gloire en lui donnant le pouvoir de vaincre ses ennemis et de garder son trône. La Bête doit donc être contrôlée et sa maîtrise est la première étape dans la conquête du monde.

Il n'est pas étonnant que la Voie des Rois attire de nombreux clans nobles, particulièrement les Lasombras, les Tzimisces et les Ventrues. Ceux qui accèdent au poste de prince le font souvent en suivant cette Voie. Même s'il y a également des princes issus d'autres voies, les autres ne considèrent pas que le pouvoir fait partie de leur personnalité. Et les Héritiers sont souvent les meilleurs dirigeants parce qu'ils pensent que leur entreprise consiste en bien plus qu'amasser du pouvoir personnel, qui relève du domaine

HIÉRARCHIE DES PÉCHÉS CONTRE LES ROIS

Niveau	Péché minimal	Raison
10	Négliger son devoir	Ceux qui échouent face à leurs responsabilités les perdent
9	Traiter un pair sans respect	Un meneur mérite le respect en agissant respectueusement
8	Traiter un inférieur en égal	Tout le monde doit connaître sa place, vous aussi
7	Ne pas honorer la parole donnée à un pair	La confiance se mérite en s'en montrant digne
6	Agir honteusement devant des pairs	L'honneur et la réputation sont tout
5	Faire preuve de faiblesse devant des inférieurs	Un meneur doit paraître fort
4	Ne pas répondre à un défi contre votre honneur	L'honneur doit être préservé. Vous devez répondre aux défis
3	Ne pas traiter un supérieur avec respect	Les supérieurs doivent jouir du respect qui leur est dû
2	Ne pas honorer la parole donnée à un supérieur	Votre parole vous lie. Si votre parole ne vaut rien, vous non plus
1	Ne pas honorer un serment	Les serments d'allégeance lient le monde.

de la Bête. Un vrai roi crée la justice pour ses sujets et inspire la loyauté à ses vassaux. La seule manière de savoir comment inspirer la loyauté, c'est d'avoir été loyal auparavant et de nombreux Héritiers passent donc du temps comme vassaux et chevaliers au service d'un autre. D'autres sont des juges et des magistrats, dispensant la justice au nom du seigneur qu'ils servent.

Suite à leur appréciation des liens féodaux, les Héritiers ont adopté la tradition de la chevalerie et les seigneurs Caïnites encouragent les ordres de chevalerie où les initiés et adeptes de la Voie peuvent apprendre ses méthodes et démontrer leur valeur grâce à leurs exploits. Mais les Caïnites chevaleresques sont un véritable défi pour les seigneurs Héritiers plus traditionalistes. Les seigneurs prétendent être la source de la loi ultime, alors que les chevaliers répondent à un code moral nébuleux, tiré des traditions de la chevalerie mortelle ou censé avoir été transmis par Caïn.

Sobriquet : Héritiers.

L'éthique des Rois :

• Il n'y a que deux rôles dans le monde : celui de maître et celui de serviteur.

• Tu es supérieur aux mortels, Étreint pour régner.

• Pour maîtriser les autres, tu dois d'abord te maîtriser, toi et ta Bête intérieure.

• Seuls ceux qui prennent le pouvoir l'obtiennent. Seuls ceux qui usent de leur pouvoir le gardent.

• Seule ta parole te lie. Sans elle tu n'es rien.

Initiation : Les initiés arrivent sur la Voie des Rois de deux manières. Certains sont choisis par des mentors et éduqués à ce rôle, parfois même Étreints dans ce but. Ils deviennent des vassaux de confiance pour leur seigneur, même si parfois leur ambition les mène plus haut. D'autres suivent la Voie des Rois de leur propre volonté, s'acquérant les faveurs d'un protecteur par des faits glorieux et des paroles soigneusement choisies. Quel que soit le cas, les initiés entrent au service de leur protecteur pendant un temps (avec ou sans l'assurance du serment du sang). Ils apprennent la discipline et la maîtrise de soi sous la houlette de leur protecteur tout en servant de page, d'écuyer ou de clerc. Avec l'avènement des ordres de chevalerie, il est fréquent pour les initiés de commencer au rang d'écuyer pour finir chevalier. Il est également devenu habituel pour les pères et les seigneurs de "rassembler" les novices pour renforcer les liens de féodalité entre eux.

Organisation : La Voie des Rois est peut-être la plus organisée de toutes, chaque adepte prêtant allégeance à ses supérieurs et bénéficiant de celle de ceux qui se trouvent en dessous de lui. Une grande partie de l'organisation des cours Caïnites est dictée par les traditions de la Voie des Rois et le titre de seigneur est le plus élevé chez les adeptes, même si certains ont des aspirations supérieures. Sous le seigneur et les princes se trouvent les autres nobles : barons, duc et autres. Sous eux se trouvent les chevaliers et les ordres chevaleresques, souvent sous la coupe d'un prince. Autour de la cour se trouvent des rôles comme sénéchal, conseiller, ministre... pour ceux dont la Voie vers le pouvoir est plus subtile. Les Héritiers luttent pour s'élever, montant souvent sur les corps de leurs rivaux et luttent pour préserver ce qu'ils gagnent.

Aura : Commandement. Les Héritiers sont destinés à régner et ils le savent. Ceux qui les entourent sentent leur présence imposante, comme une couronne. Le modificateur d'aura s'applique à tous les tests pour commander ou diriger les autres.

Vertus de la Voie : Conviction, Maîtrise de Soi.

Branches : Branche de la Chevalerie : *Honneur et service suffisent, suis et respecte le code de la chevalerie*. Branche du Tyran : *Mieux vaut régner en Enfer que servir au Paradis*. Branche du Vizir : *Le pouvoir est un jeu subtil, joue-y en maître et tu deviendras l'éminence grise, le vrai pouvoir derrière le trône*.

Indices d'interprétation : Vous êtes un héritier de Caïn, supérieur au troupeau mortel et destiné à de grandes choses. Vous êtes le maître de votre destin, pas son esclave. Prenez votre destin en mains et ne laissez personne vous empêcher d'accéder à ce qui vous revient de droit. Vous êtes juste et ferme avec vos subalternes, déférent envers vos supérieurs et terrible face à vos ennemis. Vous régnerez sur la nuit durant des siècles et la gloire et l'honneur seront vôtres.

Bolgon 02

„Stefan ! Viens ici tout de suite ! "

La voix de maître Jervais résonne dans les couloirs de la fondation comme un coup de tonnerre. Stefan, l'apprenti du mage, sort du dortoir comme un lapin chassé par un chien, sauf qu'il court vers le prédateur au lieu de le fuir. Il passe le coin du couloir en courant et ne ralentit pas en franchissant le lourd rideau rouge qui masque l'entrée du laboratoire. Il ne peut qu'espérer que les protections apposées sur la tapisserie ont été bien réglées, pour qu'il ne soit pas réduit en cendres.

Elles le sont, mais en voyant le visage de maître Jervais, Stefan se prend à souhaiter que les protections l'aient brûlé vif. Au moins, ses souffrances auraient été brèves.

"Peux-tu m'expliquer, apprenti, pourquoi ses spécimens n'ont pas été préparés ?" Surplombant ses apprentis comme toutes les autres personnes, le mage fait un geste évasif de la main vers les cages métalliques alignées contre le mur du laboratoire. Dedans, des familles de paysans apeurés, mais n'émettant pas un son. Stefan avait vu son maître leur arracher la langue trois nuits plus tôt.

"J'ai pensé que peut-être..."

"Qui t'a donné le droit de penser, mon garçon ?" Les lèvres de Jervais révèlent les canines qu'il ne semble plus capable de rétracter complètement. "Je voulais que les gamins soient vidés de leur sang et tu aurais dû le savoir. Pourquoi t'aurais-je initié aux mystères de la vitæ, sinon pour te permettre de comprendre ?"

"Je suis désolé, maître Jervais." Stefan se hâte vers les équipements au centre de la pièce. Il enlève un clou qui permet à une série de chaînes – toutes se terminant par un crochet acéré – de descendre du plafond. "Je vais les préparer maintenant."

Jervais se contente d'acquiescer et se tourne vers un autre plan de travail où Fidus, son autre apprenti, est assis, une plume à la main. "Revenons-en à cette lettre : Notre présence dans votre belle ville n'est pas une menace pour vous, prince Duncan."

Stefan amène le plus jeune des prisonniers à la table d'exsanguination. L'enfant lutte, mais Stefan a la force du sang de son maître et le garçon n'a pas mangé depuis trois jours. Ses tentatives ne méritent même pas l'attention de Stefan.

"En fait" continue Jervais à l'autre bout du laboratoire, "nous sommes prêts à payer pour avoir votre permission, grâce à plusieurs services qui, j'en suis sûr, vous montreront que les histoires sur la perfidie du clan Tremere ne sont que des inventions de rivaux jaloux et mal informés."

Stefan insère les crochets et resserre les chaînes. Alors que le corps du garçon s'élève au-dessus de la table et que son sang commence à couler, Stefan constate une fois de plus que les grognements de ceux qui n'ont plus de langue sont ennuyeux.

Un jour, il trouverait un moyen de remédier à cela.

Chapitre Quatre : Les Règles du Jeu

Chaque Caïnite est une pièce sur l'échiquier de quelqu'un d'autre.
- Les Fragments d'Erciyas IX (Proverbes)

L'Âge des Ténèbres est un *jeu* où l'on conte une histoire parce qu'il y a des règles. Cependant, ces règles ne sont pas là pour limiter les comportements ou garder tout le monde "dans le rang". Elles sont là pour présenter des défis aux joueurs et des manières simples de résoudre ces défis pour le Conteur. Dans un sens plus général, elles sont là pour aider à raconter l'histoire.

Comme les joueurs sont à la fois les participants et le public, il est important qu'ils s'identifient à leur personnage et qu'ils connaissent (par procuration) les frissons de l'histoire en cours. Tout comme vous retenez votre souffle lorsque vous lisez l'histoire d'un héros sur le point de se faire prendre, vous retiendrez votre souffle pour un personnage qui entreprend une action périlleuse. Avoir une manière impartiale de résoudre la situation – Est-ce qu'Anatole sort du bâtiment en feu ? Lucita atteint-elle le prince à temps ? – aide à maintenir cette tension. Le Conteur peut simplement décider si votre personnage réussit ou échoue, bien sûr, mais cela serait moins plaisant pour tout le monde, car cela laisse la porte ouverte au favoritisme. Des arbitrages vraiment impartiaux nécessitent une sorte de code ou de précédent pour que tout le monde sache bénéficier du même traitement.

D'où les règles.

L'Âge des Ténèbres n'utilise que quelques règles de base pour faire avancer les choses, mais ces règles ont de nombreuses permutations dans le contexte du jeu. Ce chapitre présente les bases, comme les jets de dés. Des règles plus spécifiques et détaillées se trouvent également dans ce livre. Ne vous inquiétez pourtant pas d'avoir à maîtriser toutes les permutations d'un coup. Apprenez ces règles de base d'abord et le reste viendra naturellement.

Le temps

Au cours du jeu, le temps est censé passer comme il le ferait dans le monde normal. Mardi vient après lundi, les mois se suivent... Il est inutile d'interpréter chaque seconde écoulée. Il y a une grande différence entre la vitesse d'écoulement du temps "en jeu" et du temps réel. Au cours d'une session de jeu de quatre heures, une semaine, un mois ou même une année peut passer dans le jeu, ou toute la session peut être consacrée à une seule demi-heure, bien occupée. Vous pouvez jouer un combat en tour par tour, en le divisant en période de trois secondes ou faire passer plusieurs mois en quelques minutes de jeu. (Le passage du temps durant lequel les joueurs ne font pas réellement d'action est appelé *ellipse*. Apprendre à vous servir de ce petit truc peut beaucoup contribuer au rythme de votre jeu.)

Pour garder trace du passage du temps sans recourir à des tableaux ennuyeux, **L'Âge des Ténèbres** recourt à six unités de base pour le décrire :

• **Le tour :** Temps nécessaire à l'accomplissement d'une action relativement simple. Un tour peut aller de trois secondes à trois minutes, selon le rythme de la scène en cours.

• **La scène :** Comme la division de base des pièces de théâtre et des films, une scène est une période compacte d'actions et d'interactions se produisant en un même lieu. Il peut s'agir de l'attaque d'une fondation Tremere à une conversation sur un parapet au clair de lune. Il y a autant de tours que nécessaire dans une scène. Une scène peut même ne pas contenir de tours si elle ne consiste qu'en dialogues et interactions entre personnages.

• **Le chapitre :** Partie indépendante d'une histoire, le chapitre est presque toujours joué en une session de jeu. Il consiste en un certain nombre de scènes reliées par des ellipses. En fait, un chapitre de jeu ressemble à un chapitre de roman ou un acte d'une pièce de théâtre.

• **L'histoire :** C'est un récit complet, avec son introduction, ses actions initiales et son apogée. Certaines histoires nécessitent plusieurs chapitres avant leur fin. D'autres se terminent en un seul.

• **La chronique :** Il s'agit d'une série d'histoires reliées par les personnages et leur narration en cours, voire par un thème commun ou une intrigue sous-jacente.

• **L'ellipse :** Le temps que vous dépeignez par une description plutôt que de l'interpréter tour par tour ou scène par scène. Si le Conteur dit :"Vous attendez dans la cour durant quatre heures avant que le seigneur de la goule ne vous convoque" plutôt que de laisser les joueurs interpréter l'attente, le Conteur recourt à une ellipse. Cela permet à des passages inutiles ou fades de passer rapidement. Cela peut permettre de faire passer plusieurs mois, des années ou des décennies entre deux histoires d'une chronique (en profitant de la longévité des vampires).

Les actions

Lors d'un jeu, un personnage fera de nombreuses choses. Certaines tâches sont considérées comme des *actions*, mais pas toutes. Les discours et conversations ne sont pas considérés comme des actions, mais tout le reste – de la tentative de mettre un coup de poing à son père à celle de déchiffrer un code – en est probablement. Une action demande généralement un tour de jeu pour s'accomplir.

Il est assez facile de tenter une action. Dites simplement au Conteur ce que votre personnage veut essayer de faire et la manière dont il s'y prend. La plupart des actions – traverser un champ ou mettre son armure, par exemple – sont assez faciles pour être considérées comme automatiquement réussies. Cependant, si vous tentez de traverser un champ plein de trous lorsque vous êtes poursuivi par un cavalier ou que vous essayez de mettre une armure rapidement avant que les attaquants n'arrivent, il y a une chance pour que vous échouiez. Lorsqu'un doute raisonnable s'insinue quant à la réussite d'une action, vous pouvez avoir à lancer les dés pour déterminer le résultat.

Les actes réflexes

Tout ce que *fait* votre personnage ne compte pas comme une action. Par exemple, un vampire qui dépense du sang pour accroître sa force a besoin de moins d'une seconde en temps de jeu. Vous ne lancez pas de dé et votre personnage peut faire cela en même temps qu'autre chose. Cette "action gratuite" est appelée *réflexe*. En résumé, un acte réflexe est quelque chose qui ne nécessite pas d'action pour réussir. Bien entendu, vous devez toujours être conscient pour réussir la plupart de ceux-ci, mais ils ne vous empêchent pas de faire autre chose au cours du même tour. (Au fait, augmenter sa force et ses autres traits grâce au sang est pleinement expliqué en p. 166.)

Les tests de dés

Même si le Conteur a parfaitement le droit de décider si une action donnée réussit ou échoue (généralement pour des raisons dramatiques), la chance entre souvent dans l'équation. Ainsi, **L'Âge des Ténèbres** recourt à un système simple et portable d'évaluation de la chance : les dés. Pour être précis, **L'Âge des Ténèbres** utilise des dés à 10 faces. (Vous pouvez les acheter dans tous les magasins de jeu et dans de nombreuses librairies.) Le Conteur en aura besoin de plusieurs. Les joueurs aussi, mais ils peuvent se les partager. Un personnage débutant n'aura jamais besoin de plus de 10 dés à la fois.

Vous lancerez les dés dès que l'issue d'une action est douteuse ou que le Conteur pense qu'il y a une chance pour que votre personnage échoue. Les forces et faiblesses de votre personnage indiquent le nombre de dés que vous lancez, affectant ainsi directement vos chances de succès.

Les niveaux

Même si la personnalité de votre personnage n'est limitée que par votre imagination, ses capacités sont déterminées par ses traits, qui mesurent ses capacités et aptitudes (et apparaissent sur sa feuille de personnage, voir p. 326). La plupart des traits sont quantifiés par un niveau de 1 à 5. Un trait de 1 correspond à une maigre compétence alors que 5 est l'apogée de la réussite humaine. Les traits de la plupart des gens vont de 1 à 3. Un 4 indique une personne exceptionnelle alors qu'un 5 est inégalable, parmi les humains en tout cas. Il est également possible d'avoir 0 dans un trait. Un tel niveau représente généralement une capacité que le personnage n'a jamais apprise, mais il y a des exceptions (comme l'absence d'Apparence des hideux Nosferatus). Certains traits sont quantifiés sur une échelle de 1 à 10. Ces traits spéciaux, et la majeure partie des autres, sont expliqués dans le chapitre 5.

Pour les traits normaux, l'échelle suivante s'applique :

x	Catastrophique
•	Mauvais
••	Moyen
•••	Bon
••••	Exceptionnel
•••••	Remarquable

Lorsque vous faites un test, vous lancez un dé par point dans le trait approprié. Par exemple, si votre personnage tente de trouver quelque chose et qu'il a trois points en Perception, vous utilisez trois dés. Cependant, il est rare que vous n'utilisiez qu'un nombre de dés égal à votre niveau d'Attribut. Après tout, le potentiel brut est modifié par le talent. Les tests les plus communs dans le jeu nécessitent d'additionner le nombre de dés liés à un Attribut (aptitude innée, voir p. 143) aux dés liés à une Capacité (aptitude acquise, voir p. 145).

Par exemple, si Veronica tente de trouver un texte précis dans la bibliothèque surchargée d'un monastère, le Conteur peut demander à Lynn, la joueuse, de tester sa Perception + Théologie, un Attribut plus une Capacité. Dans ce cas, Lynn aurait deux dés pour la Perception de Veronica de 2, plus un nombre de dés égal au niveau de Théologie de Veronica, à savoir 4. Lynn bénéficie donc de quatre dés supplémentaires. Veronica a donc un total de 6 dés pour accomplir sa tâche. Ces dés forment un groupement de dés, en d'autres termes, le nombre total de dés lancés en un même tour. Généralement, vous calculez votre groupement de dés pour une seule action à la fois, même s'il est possible de le modifier pour accomplir plusieurs actions dans un même tour.

Bien entendu, il n'est pas nécessaire, pour certains tests, d'additionner une Capacité à un Attribut. Par exemple, aucune Capacité n'aidera Veronica à soulever une grosse malle. Dans ce cas, Lynn n'utilisera que les dés de son Attribut, dans ce cas : la Force.

Il n'existe absolument aucune situation où plus de deux traits s'additionnent pour former un groupement de dés. De plus, si votre groupement de dé contient un trait dont le niveau maximal est de 10 (comme la Volonté, voir p. 163), vous ne pouvez pas ajouter de trait supplémentaire à votre groupement de dés. Il est impossible pour un humain normal d'avoir plus de dix dés dans son groupement de dés.

Par contre, les anciens vampires…

Les difficultés

Il est inutile de lancer des dés tant que vous ne savez pas quel résultat vous visez. Lorsque vous tentez de réussir une action, le Conteur décide de la *difficulté* appropriée et vous indique sa décision. Une difficulté est toujours un nombre compris entre 2 et 10. À chaque fois que vous obtenez ce nombre ou plus, vous avez acquis un *succès*. Par exemple, si la difficulté d'une action est de 6 et que vos dés indiquent 3, 3, 8, 7 et 10, vous avez obtenu trois succès. Plus vous en obtenez, mieux vous réussissez. Vous n'avez besoin que d'un succès pour mener à bien la plupart des actions, mais c'est considéré comme un succès insignifiant. Si vous avez trois succès ou plus, vous avez réussi totalement.

Naturellement, plus la difficulté est basse, plus il est facile d'obtenir des succès, et vice versa. Six est la difficulté par défaut, indiquant qu'une action n'est ni exceptionnellement facile ni exceptionnellement ardue à mener à bien. *Si le Conteur ou le livre de règles vous demande de faire un test, mais ne vous indique pas de difficulté spécifique, présumez que la tâche est à difficulté 6.*

Le Conteur est le juge final de la difficulté d'une action entreprise. Si la tâche semble impossible, il indiquera une difficulté élevée alors que si la tâche semble très facile, la difficulté sera basse (s'il décide de vous demander le test tout de même). Les tâches particulièrement faciles ou ardues devraient imposer des difficultés de 2 ou de 10, mais devraient être exceptionnellement rares. Une tâche à difficulté 2 est tellement facile qu'elle ne vaut pas la peine de demander un test alors qu'une action à difficulté 10 est quasiment impossible. Vous avez autant de chance d'obtenir un échec critique (qui est expliqué un peu plus loin) que de réussir, peu importe la taille de votre groupement de dés.

Et, au cas où il serait utile de le préciser, un résultat de 10 est toujours un succès, peu importe quelle est la difficulté.

Le tableau suivant devrait vous donner une idée pour combiner les difficultés et les degrés de succès.

L'échec

Si vous n'obtenez aucun succès lors de votre test, votre personnage échoue dans son action. Son coup ne porte pas. Sa tentative de persuader le prince tombe à plat. L'échec, généralement décevant, n'est pas aussi catastrophique que l'échec critique.

Exemple : *Feodor, un Nosferatu, tente d'espionner des activités louches dans les couloirs d'un château et se perche en équilibre sur un surplomb. Justin, le Conteur, dit à John, qui joue Feodor, de tester sa Dextérité + Furtivité (difficulté 7). John obéit et obtient 2, 5, 6, 6, 4, 3. Pas de succès. Justin décide que Feodor tente d'assurer sa position sur le surplomb,*

DIFFICULTÉS

3	Facile (aiguiser une lame)
4	Routine (calmer un chien dressé)
5	Simple (séduire quelqu'un qui "est d'humeur")
6	Standard (manier une épée)
7	Défi (tirer une flèche à longue portée)
8	Difficile (forger une belle épée)
9	Extrêmement difficile (combattre en aveugle)

DEGRÉS DE SUCCÈS

Un succès	Partiel (porter un coup oblique)
Deux succès	Modéré (fabriquer un objet laid, mais utile)
Trois succès	Complet (réparer quelque chose qui redevient presque neuf)
Quatre succès	Exceptionnel (faire une parfaite traduction d'un texte obscur)
Cinq succès ou plus	Phénoménal (créer une œuvre d'art)

que son pied glisse sur une pierre friable et qu'il perd l'équilibre. Les voyous n'ont pas vu Feodor, mais il a assurément des problèmes…

La règle du un

La malchance peut tout gâcher. L'une des règles les plus basiques des tests est la "règle du un". Lorsqu'un dé affiche un résultat de 1, il annule un succès. Totalement. Prenez le dé qui indique le 1 et un autre obtenant un succès et mettez-les à part. De cette manière, une action qui aurait pu réussir devient un échec.

Les Conteurs qui veulent donner un air plus cinématique à leur jeu peuvent instituer une "règle du dix" par laquelle le joueur relance tous ses 10 pour tenter d'avoir des succès supplémentaires. Cependant, cette règle est purement optionnelle et convient surtout aux gens qui aiment les jeux spectaculaires.

Les échecs critiques

Parfois, la malchance frappe. Si un test ne montre aucun succès mais un ou plusieurs 1, un *échec critique* se produit. Si les 1 annulent tous les succès et qu'il reste encore au moins un 1, le test est considéré comme un échec normal. Un test est considéré comme un échec critique s'il n'y a aucun succès dès le départ.

Un échec critique est encore pire qu'un échec normal, c'est de la malchance pure. Par exemple, obtenir un échec critique lorsque vous tentez de mettre une proie mortelle à bas de son cheval peut signifier que le cheval rue et vous atteint. Un échec critique lors d'un test de Furtivité peut indiquer que votre personnage vient de marcher sur une brindille morte. Le Conteur décide exactement de ce qui se passe. Un échec critique peut résulter en un inconvénient mineur ou en un réel coup de malchance.

Bien entendu, certains Conteurs trouvent que les échecs critiques arrivent un peu trop fréquemment dans leurs chroniques. Dans ce cas, il est du privilège du Conteur d'accorder à tout le monde, personnages-joueurs ou non joueurs, un échec critique "offert". En d'autres termes, le premier échec critique d'une session de jeu ne compte pas. Cette règle rend la non-vie plus facile aux personnages-joueurs, mais il y a également moins de chances pour que leurs ennemis aient de la guigne.

Exemple : *Alexandra, une Tremere jouée par Rebecca est désespérée lorsque des monstruosités Tzimisces difformes attaquent sa fondation. Pour tenter de s'enfuir, elle doit escalader une corde pendue à un mur de la fondation et conduisant à une porte secrète. Rebecca teste la Dextérité + Athlétisme (difficulté 7) et obtient 1, 3, 4, 3, 6. Non seulement, il y a un 1, mais aucun succès. L'action est donc un échec critique. Le Conteur décide que la corde fragile cède sous le poids d'Alexandra. Cette dernière court vers les cuisines, espérant que les Démons ne l'y trouveront pas…*

Les succès automatiques

Avouons-le : il est parfois ennuyeux de lancer des dés, particulièrement lorsque votre personnage pourrait accomplir cette action les yeux fermés. Et tout ce qui facilite le jeu et réduit les distractions est une bonne chose. Ainsi, **L'Âge des Ténèbres** emploie un système simple de succès automatiques, vous permettant de ne pas faire de test pour les tâches que votre personnage trouve des plus faciles.

Expliqué simplement, si le nombre de dés de votre groupement de dés est égal ou supérieur à la difficulté de la tâche, votre personnage la réussit automatiquement. Aucun test n'est nécessaire. Attention, cela ne fonctionne *pas* pour toutes les tâches et *jamais* lors d'un combat ou d'une situation stressante. De plus, un succès automatique est considéré partiel, comme si vous n'aviez qu'un succès lors du test. Si la qualité est importante, vous pouvez vouloir faire le test pour tenter avoir plus de succès. Mais pour des actions simples et souvent répétées, ce système fonctionne très bien.

Il existe un autre moyen d'obtenir un succès automatique lors d'un test : il suffit de dépenser un point de Volonté (p. 163). Vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour et pas trop souvent car votre Volonté est limitée, mais cela peut vous aider si vous avez vraiment besoin de réussir.

Faire un nouvel essai

L'échec engendre généralement du stress, ce qui mène souvent à un autre échec. Si le personnage échoue dans une action, il peut faire une nouvelle tentative (après tout, ne pas avoir pu crocheter une serrure ne signifie pas que le personnage ne puisse plus jamais essayer de le faire). Cependant, dans ce cas, le Conteur a la possibilité d'augmenter d'un point la difficulté de la seconde tentative. Si le personnage échoue une nouvelle fois, la difficulté de la troisième tentative augmentera de deux

points et ainsi de suite. Pour finir, la difficulté sera tellement élevée que le personnage n'aura aucune chance de réussir (la serrure est simplement trop difficile pour qu'il la crochète).

Les exemples d'utilisation de cette règle incluent les tentatives d'escalade ou d'interrogation d'un prisonnier. Après tout, si vous n'êtes pas parvenu à trouver les bonnes prises ou à faire parler le prisonnier la première fois, il y a une chance raisonnable pour que vous n'y parveniez pas du tout.

Parfois, le Conteur ne devrait pas invoquer cette règle. Par exemple, avoir échoué en tentant de porter un coup d'épée, de détecter une embuscade ou de traquer une victime en fuite est normal en situation de stress. Un tel échec ne mène pas automatiquement à la frustration et à de futures tentatives ratées.

Exemple : *Sir Jérôme, vassal du prince d'York, ne passe pas une bonne nuit. Il est a table avec un émissaire Nosferatu pour des négociations critiques et les choses ne se passent pas bien. Lorsque Jérôme souhaite ajouter à son discours certaines citations de Saint Bernard de Clairvaux pour adoucir les choses auprès de l'émissaire (adepte de la Voie des Cieux), le Conteur suggère adroitement que le joueur de Jérôme, Edward, teste son Astuce + Étiquette (difficulté 6) en plus d'interpréter son discours. Edward obéit et Sir Jérôme ne réalise pas que sa référence au grand prêcheur catholique ne fait que braquer le Nosferatu, moine arménien orthodoxe de son vivant. (Cependant, l'émissaire ne se gêne pas pour informer Sir Jérôme de ce fait.) Jérôme tente de faire amende honorable, mais le Conteur informe Edward que la difficulté est de 7 cette fois-ci. Jérôme est sous pression et une autre insulte pourrait mettre un terme aux négociations.*

Les complications

Les règles précédentes devraient suffire pour vous lancer et pourraient bien suffire aussi à une chronique favorisant l'interprétation au lieu du jet de dés. Cependant, elles ne couvrent pas nécessairement tous les cas de figure. Par exemple, que se passe-t-il si vous tentez de faire quelque chose pendant qu'un personnage non-joueur cherche activement à vous en empêcher ? Et si vos compagnons veulent vous aider à déchiffrer un code ?

Les manières, expliquées ci-après, de compliquer les choses doivent donner du piment au jeu. Vous n'êtes pas obligé de les utiliser, mais elles ajoutent du réalisme et du suspense à l'histoire.

Les complications suivantes sont relativement simples et génériques, servant à décrire une foule d'actions. Pour d'autres descriptions de complications selon les actions, consultez le chapitre sept.

Les actions multiples

Parfois, un joueur peut vouloir que son personnage fasse plus d'une action dans un même tour, par exemple pour frapper deux adversaires différents ou monter à l'échelle tout en frappant des adversaires se trouvant en dessous de lui. Dans de telles situations, le joueur peut accomplir les actions normalement, même s'il subit des pénalités.

Le joueur déclare le nombre total d'actions qu'il veut que son personnage entreprenne. Il soustrait alors, à son premier groupement de dés, un nombre de dés égal à son nombre total d'actions. Les actions supplémentaires retirent à chaque fois un dé de plus de leur groupement et la pénalité est cumulative. Si le groupement de dés est ainsi réduit à 0 ou moins, le personnage ne peut pas tenter l'action.

Exemple : *Justin veut que son personnage, Hall le Nosferatu, porte un coup de poing tout en esquivant simultanément deux coups. Hall a 3 en Dextérité, 4 en Bagarre et 3 en Esquive. Justin calcule son groupement de dés pour porter un coup (Dextérité 3 + Bagarre 4 = sept dés), puis y soustrait trois dés (parce qu'il veut faire trois actions). Cela lui donne un groupement de dés final de quatre dés. La première esquive a un groupement de dés de base de six dés (Dextérité 3 + Esquive 3), moins quatre (trois actions voulues, moins un parce qu'il s'agit de la seconde action intentée). Son groupement de dé final est donc de deux dés. La dernière esquive a un groupement de dés de un dé (six, moins trois pour les actions, moins deux parce que c'est la troisième action inten-*

LES TYPES D'ACTION

Action	Exemple	Description
Simple	Éviter un coup, sentir une embuscade	La tâche est accomplie en un test et nécessite (au moins) un succès. Le Conteur annonce la difficulté et le joueur lance les dés. Le succès automatique est possible.
Étendue	Escalader une montagne, faire des recherches	La tâche est accomplie lorsqu'un certain nombre de succès est obtenu, ce qui peut demander plusieurs tests (et donne plus de possibilités d'échecs critiques).
En opposition	Effectuer une filature	C'est une compétition de talents entre deux individus. Ils comparent leur nombre de succès. Celui qui en a le plus l'emporte.
Étendue et en opposition	Bras de fer	Action en opposition. L'épreuve demande un certain nombre de succès net et peut prendre plus d'un tour pour être menée à bien.

tée). Hall ferait mieux d'avoir beaucoup de chance.

Les vampires qui maîtrisent la Discipline de Célérité (p.184) peuvent faire des actions multiples sans soustraire de dés à leur groupement de dés. Ces actions supplémentaires ne peuvent cependant pas être divisées elles-mêmes en actions multiples.

Les actions étendues

Parfois, il faut plus d'un succès pour accomplir pleinement une tâche. Par exemple, vous pouvez devoir passer toute la nuit à chercher une obscure référence théologique dans une bibliothèque ou escalader une falaise qu'il est impossible de franchir en un tour. Si vous n'avez besoin que d'un succès pour accomplir une action, l'action en question est appelée une *action simple*. Mais lorsqu'il faut plusieurs succès pour obtenir ne serait-ce qu'un succès partiel, vous entreprenez une *action étendue*. Les actions simples sont les plus fréquentes dans **L'Âge des Ténèbres**, mais vous aurez souvent l'opportunité d'accomplir des actions étendues.

Dans une action étendue, vous lancez votre groupement de dés à plusieurs reprises lors de tours consécutifs, en tentant d'obtenir assez de succès pour accomplir votre but. Par exemple, votre personnage tente de se creuser un refuge temporaire dans le sol d'une forêt, à mains nues. Le Conteur déclare qu'il vous faut 15 succès pour creuser un trou qui vous protégera suffisamment du soleil. Vous finirez par réussir, mais plus vous mettez de temps, plus il y a de chances que vous obteniez un échec critique et fassiez écrouler le tunnel. De plus, si vous n'avez qu'un nombre de tours définis avant l'aube, la vitesse d'exécution de la tâche devient doublement importante. Dans tous les cas, le Conteur est l'autorité ultime pour décider des tâches qui nécessitent une action étendue.

Vous pouvez généralement prendre autant de tours que vous le désirez pour finir une action étendue. (Bien entendu, la situation étant ce qu'elle est dans **L'Âge des Ténèbres**, vous n'aurez pas toujours ce luxe.) Cependant, si vous obtenez un échec critique vous pouvez avoir à reprendre tout à zéro. Selon ce que vous essayez de faire, le Conteur peut même décider que vous ne pouvez plus recommencer. Vous avez échoué et c'est tout.

Comme les actions étendues sont souvent pratiques pour décrire certains exploits, elles sont fréquemment utilisées au chapitre sept. Cependant, suite au grand nombre de jets de dés nécessaires, elles devraient être absentes des sessions intenses en interprétation.

Les actions en opposition

Une simple difficulté peut ne pas suffire à représenter une opposition entre personnages. Par exemple, vous pouvez tenter de forcer une porte tandis qu'un personnage tente de la garder fermée de l'autre côté. Dans ce cas, vous faites un *test en opposition*, dans lequel vous jetez tous deux les dés selon une difficulté souvent déterminée par un trait de l'adversaire. Celui qui obtient le plus de succès l'emporte.

Cependant, lorsqu'il s'agit de déterminer le degré de succès, vous avez autant de succès que le nombre dont vous battez votre adversaire. En d'autres termes, les succès de l'adversaire annulent les vôtres, comme les 1 le font. Si vous obtenez quatre succès et votre adversaire trois, vous êtes considéré comme ayant un seul succès. Ces succès restants sont appelés *succès réels* ou *nets*. Ainsi, il est difficile d'obtenir un succès massif lors d'une action en opposition. Même si votre adversaire ne vous bat pas, il diminue sérieusement l'efficacité de vos efforts.

Certaines actions (bras de fer, débats, courses) peuvent être à la fois étendues et en opposition. Dans ce cas, un protagoniste ou les deux doivent obtenir un certain nombre de succès pour l'emporter. À chaque tour, l'adversaire qui obtient des succès réels les additionne à ceux qu'il aurait déjà obtenus. Le premier à rassembler le nombre de succès indiqué atteint son but.

Le travail en équipe

Vous n'êtes pas toujours obligé d'agir seul. Si la situation le permet (généralement au cours d'une action étendue comme de faire un arbre généalogique ou de décoder une inscription en araméen), les personnages peuvent œuvrer ensemble pour rassembler leurs succès. Si le Conteur décide que le travail en équipe est possible, deux personnages ou plus font des tests séparés et ajoutent leurs succès. Cependant, ils ne peuvent jamais combiner leurs traits en un seul groupement de dés.

Le travail d'équipe peut être efficace dans certains cas : suivre un chasseur ou faire des recherches à la bibliothèque. Cependant, il peut être un handicap dans certaines situations (y compris les interactions sociales comme le baratin ou la séduction) et l'échec critique d'une personne peut tout faire rater.

Essayez donc

Et bien voilà. Vous connaissez les règles de base, tout le reste n'est que clarification ou extension, la cerise sur le gâteau. Si vous comprenez ces règles, vous devriez pouvoir jouer sans aucun problème. Si vous ne les comprenez pas bien, relisez cette section. Mieux encore, tentez quelques tests.

Disons qu'Alexandra fait face à un bandit sur la route menant à sa fondation. Sa goule garde du corps, Térence, a déjà été éliminée. Elle dégaine donc son épée et prend les affaires en main. La difficulté pour porter un coup est de 6 (consultez le chapitre sept pour avoir plus de détails sur les combats). Prenez trois dés pour l'attribut Dextérité d'Alexandra de 3 et un pour sa capacité de Mêlée de 1.

LA RÈGLE D'OR

La règle la plus importante est simple, mais générale : *Par-dessus tout, amusez-vous.* Cela signifie que si une règle ou un système expliqué dans ce livre interfèrent avec votre plaisir, vous êtes libre de le changer. Le monde est bien trop vaste pour être reflété précisément par des règles inflexibles. Voyez ce livre comme une collection de conseils, de méthodes conseillées, mais pas obligatoires, de transposer le Moyen Âge dans un jeu. Vous êtes l'arbitre de ce qui fonctionne dans votre jeu. Soyez libre d'user, d'altérer, d'abuser ou d'ignorer ces règles comme bon vous semble.

Vous avez donc quatre dés dans votre groupement de dés. C'est bien, mais pas exceptionnel. Maintenant faites le test. C'est fait ? Avez-vous obtenu un échec critique ? Plus vous obtenez de succès, mieux votre coup est placé (et plus il y a de chances que le bandit ne soit pas simplement égratigné et ne vous frappe avec sa hache).

Maintenant tentez une action étendue en opposition, disons un débat. (Cela n'a peut-être pas l'air intéressant de prime abord, mais pensez qu'un débat devant un prince et ses chevaliers a des buts *très* élevés...) Il s'agira d'une série infinie de tests, tous recourant peut-être à un trait différent et des difficultés différentes. Vous devez obtenir cinq succès de plus que votre adversaire pour faire comprendre votre point de vue et faire pencher le conseil en votre faveur. Un échec critique élimine tous vos succès accumulés (vous vous êtes tourné en ridicule).

- **Premier test :** Chaque joueur teste son Charisme + Expression. La difficulté est égale à l'Astuce + 3 de l'adversaire. (Les déclarations d'ouverture sont très importantes.)
- **Deuxième et troisième tests :** Alors que le débat s'échauffe, chaque joueur teste son Intelligence + Expression. La difficulté est égale à l'Intelligence + Expression de l'adversaire.
- **Quatrième test et les suivants :** Chaque joueur teste sa Manipulation + Expression pour faire porter son argument final. La difficulté est égale à l'Astuce + Expression de l'adversaire.

Des exemples de tests

Ce système de règles a été conçu en gardant la flexibilité à l'esprit. En conséquence, il y a environ 270 combinaisons d'Attributs et de Capacités. Ce nombre étonnant n'est que le début. Vous pouvez concevoir d'autres Talents, Compétences et Connaissances si vous en éprouvez le besoin. De cette manière, vous avez une grande variété de tests possibles pour simuler vos actions, de la manière qui vous semble la plus appropriée. Les exemples de tests qui suivent sont là pour vous donner des exemples de ce qu'il est possible de faire dans le jeu.

- Vous voulez vous conduire de manière irréprochable au banquet du roi (alors que vous ne pouvez pas réellement manger). Testez votre Dextérité + Étiquette (difficulté 8).

• Vous êtes à des lieues de votre refuge et le soleil va bientôt se lever. Testez votre Astuce + Survie (difficulté 7) pour trouver un abri pour la journée.

• Vous tentez de distraire le garde du corps de la main gauche tout en cherchant subrepticement votre couteau dans votre dos avec la main droite. Testez votre Dextérité + Passe-passe (difficulté égale à la Perception + Vigilance du garde du corps).

• Vous avez accès à la bibliothèque de la fondation pendant une nuit. Vous feriez mieux de trouver rapidement le nom que vous cherchez, mais il y a de *nombreux* livres. Testez votre Astuce + Occulte (difficulté 8) toutes les heures. Vous devez obtenir 15 succès.

• Pouvez-vous distraire les chiens de garde pendant que vous entrez subrepticement ? Testez votre Manipulation + Animaux (difficulté 8).

• Vous tentez d'attirer son attention en lui passant votre couteau au travers de sa main pour le planter dans la table en chêne. Testez votre Force + Mêlée (difficulté 6).

• Vous devez continuer à courir si vous voulez semer vos poursuivants. Faites un test étendu de Vigueur + Athlétisme (difficulté 7). Si vous accumulez 15 succès, vous les avez semés.

Le lexique des termes de jeu

Nous définissons ici un certain nombre de termes utilisés dans les règles que les nouveaux joueurs et Conteurs pourraient ne pas connaître.

• **Action :** Une action est l'accomplissement d'un fait, d'une activité physique, sociale ou mentale consciemment voulue. Lorsque les joueurs annoncent que leurs personnages font quelque chose, ils entreprennent une action.

• **Action en opposition :** Action dans laquelle deux personnages différents sont en compétition directe. Tous deux comparent leur nombre de succès, et le personnage qui en a le plus l'emporte.

• **Action étendue :** C'est une action qui demande un certain nombre de succès, accumulés en plusieurs tours, pour que le personnage l'accomplisse.

• **Action réflexe :** Situation dans laquelle un test peut avoir lieu, mais qui ne compte pas comme une action normale et n'entrant donc pas dans le calcul du groupement de dés. Des exemples d'actions réflexes sont les jets pour encaisser les dégâts ou les tests de Volonté pour résister à un contrôle mental.

• **Action simple :** Action qui nécessite que le joueur n'obtienne un seul succès pour la réussir, même si plusieurs succès indiquent une meilleure réussite de l'entreprise.

• **Attribut :** Ces traits décrivent ce qu'est un personnage, de manière innée. La Force, le Charisme et l'Intelligence sont des Attributs.

• **Capacité :** Ce sont les traits qui décrivent ce qu'un personnage sait ou a appris, plutôt que les côtés physiques ou psychologiques. Des traits comme Intimidation, Mêlée ou Théologie sont des Capacités.

• **Conteur :** Personne qui crée et guide les histoires en prenant les rôles de tous les personnages qui ne sont pas interprétés par les joueurs et déterminant les événements qui ne dépendent pas des joueurs.

• **Difficulté :** Le nombre de 2 à 10 qui mesure la difficulté de l'action entreprise par le personnage. Le joueur doit obtenir ce nombre ou plus sur au moins un dé de son groupement de dés.

• **Discipline :** L'un des pouvoirs mystiques des vampires, toutes ont leur propre trait.

• **Échec critique :** Un échec désastreux, obtenu en ayant un ou plusieurs 1 et aucun succès avec les dés à 10 faces lancés pour une action.

• **Ellipse :** Temps écoulé entre les scènes, où aucune interprétation n'a lieu et où les tours ne sont pas utilisés. Des actions peuvent être entreprises, et le Conteur peut faire certaines descriptions, mais le temps passe vite.

• **Groupe :** Le groupe de joueurs, y compris le Conteur, qui joue à **L'Âge des Ténèbres**, généralement régulièrement.

• **Groupement de dés :** Nombre de dés que vous avez dans la main après avoir ajouté vos différents traits. C'est le nombre de dés que vous pouvez lancer pour une action.

• **Historique :** Type de trait qui mesure les avantages sociaux ou hérités, comme les Alliés, le Domaine ou le Statut.

• **Niveau :** Nombre qui décrit la valeur permanente d'un trait. Il s'agit le plus souvent d'un nombre entre 1 et 5, mais parfois de 1 à 10.

• **Personnage :** Chaque joueur crée un personnage, un individu qu'il interprète dans une chronique. Même si "personnage" peut inclure n'importe quel individu, nous nous en servons ici pour décrire les personnages-joueurs.

• **Points :** Niveau temporaire d'un trait comme la Volonté ou la Réserve de sang (indiqués par les carrés et non par les cercles).

• **Santé :** Ce trait mesure la gravité des blessures d'un personnage.

• **Scène :** Un épisode d'une histoire. Une période et un lieu dans lesquels les actions et événements se produisent instant après instant. Une scène est souvent un point d'apogée dramatique de l'histoire.

• **Score :** Valeur temporaire d'un trait ou d'une combinaison de traits utilisés dans un même test.

• **Succès nets :** Nombre de succès que le vainqueur d'une action en opposition obtient en plus que le perdant. Également appelés "succès réels".

• **Système :** Indications spécifiques utilisées dans certaines situations. Règles servant à déterminer les tests de dés pour créer des situations dramatiques.

• **Trait :** Tout Attribut, Capacité ou indicateur qui décrit le personnage sous la forme d'un nombre (ou en terme de points).

• **Vertu :** Type de trait qui quantifie l'âme du personnage, de sa conscience à son courage.

• **Volonté :** Mesure de la confiance en soi et du contrôle sur soi d'un personnage. La Volonté fonctionne différemment des autres traits. Elle est souvent dépensée plutôt que l'objet de tests.

BOULGON 01

Fatima parcourt les rues en grande partie désertes

de Tolède et fait de son mieux pour ne pas faire attention aux signes de sa propre foi. Même elle, qui a passé 130 ans sous le Sang d'Haqim, est trop jeune pour se souvenir de la reprise de la ville des mains de l'islam, par El Campeador au nom des rois chrétiens de Castille.

Pourtant, de son vivant, c'était une ville encore ouverte, à la communauté animée, respectueuse des lois de Mahomet. Même lors de sa dernière visite, elle avait entendu les chants des muezzins et s'était sentie rafraîchie.

Mais la ville devenait chaque année moins hospitalière pour sa foi. La grande mosquée avait disparu et une cathédrale émergeait sur ses ruines. La grande défaite contre les chrétiens voilà deux décennies avait fini par faire tourner le vent en défaveur des musulmans. Cordoue et Séville résistaient encore, mais Tolède était à jamais chrétienne.

L'esprit de guerrière de Fatima enrage d'une telle injustice. Sa Bête gronde et réclame le sang de ceux qui ont accompli la reconquista sur la terre de sa naissance et de son Étreinte. Quand il s'agit des Caïnites cachés au milieu des chrétiens, elle a du mal à réfréner sa rage sanglante. Avec l'aide de quelques-uns de ses camarades, elle était sûre de pouvoir décapiter les meneurs de ces croisés des ombres.

Le hoquet d'un gamin des rues ramène Fatima à l'instant présent. Elle se maudit intérieurement lorsqu'elle réalise que, dans sa rage, elle a laissé tomber son apparence de simple poissonnière. Le gamin l'a vue sous sa forme véritable et s'est enfui. Alors qu'elle avance pour faire taire le garçon, elle n'est que trop consciente de la noire satisfaction qui naît en elle. Cela suffit, pense-t-elle, plus de gaspillage inutile de sang. Elle n'était pas là pour se venger des chrétiens ou pour renverser les décisions de son clan de les laisser progresser vers le Sud.

Elle était là pour chercher l'un des siens.

"Se cacher parmi les chrétiens ne t'aidera pas, Salim" murmure-t-elle. "Tous les Enfants d'Haqim sont punis pour meurtre."

Chapitre Cinq : Le Personnage et les Traits

Dans le sang tu es né, et dans le sang je te réclame.
Que tes veines se vident de la vie que Dieu t'a donnée
Et se remplissent du pouvoir que Dieu m'a accordé.
Que ton âme soit vidée de sa fausse humilité
Et que ton esprit se remplisse de la force de la nuit.
— Les Fragments d'Erciyas IV (Enoch)

Votre personnage est votre fenêtre sur le monde médiéval, la personne fictive dont vous interprétez pensées et actions au cours de la chronique. Les chapitres précédents décrivent l'état apparent du monde où vivent les personnages de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, ainsi que de nombreuses facettes secrètes. Voici votre opportunité de prendre les généralités pour les transformer en une chose très spécifique : en un homme ou une femme qui a mené une vie particulière, a été Étreint par un vampire spécifique et se trouve maintenant dans les rangs des Caïnites. Votre personnage est peut-être un parangon de vertu (dans le cadre d'un clan ou d'une Voie) ou un banni. Il peut être riche ou pauvre, important ou isolé, selon vos souhaits et les lignes directrices données par le Conteur dans le cadre de votre chronique.

La feuille de personnage donnée en p. 326 vous permet de noter facilement tous les traits importants de votre personnage. En la parcourant, vous connaîtrez les bases de la création d'un personnage et les caractéristiques importantes de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**.

La feuille de personnage enregistre les traits et faits importants suivants :

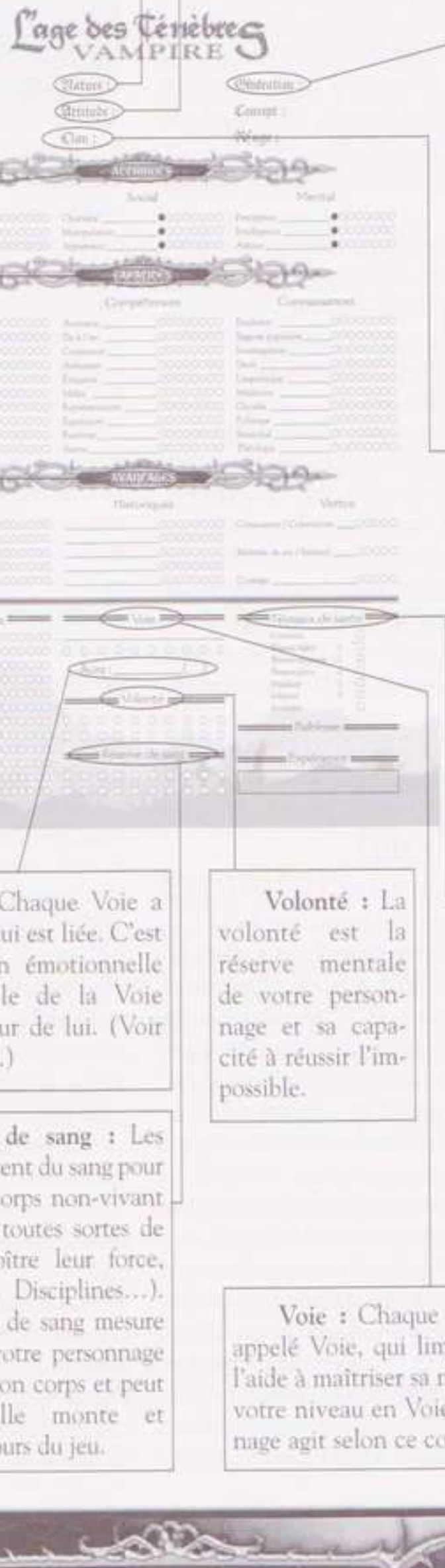
Nom : Le nom de votre personnage. Les vampires, comme la plupart des personnes de l'époque, n'ont pas de nom de famille. Ils ont parfois une appellation liée à leur lieu de naissance, comme "Gunther de Brême".

Chronique : Une chronique est une série d'histoires avec les mêmes personnages. Le Conteur lui donne souvent un nom correspondant à une ambiance (par exemple : "la dernière croisade").

Joueur : Votre nom.

Nature : C'est un archétype en un mot qui représente la véritable identité de votre personnage. Une liste complète d'archétypes se trouve dans ce chapitre, ainsi que leurs implications.

Attitude : Autre archétype en un mot qui représente ce que votre personnage montre au monde. Couplé avec la nature, cela donne un aperçu rapide de la personnalité de votre personnage.



Génération : C'est une mesure de votre éloignement par rapport à Caïn, le premier vampire. Avoir une faible génération (donc être proche de Caïn) signifie que vous avez un potentiel plus puissant. Vous êtes de 12ème génération, à moins d'acquérir l'historique Génération (voir p. 157).

Clan : Presque tous les vampires appartiennent à l'un des 13 clans, lignées issues des ancêtres Caïnites appelés Antédiluviens. Le clan détermine en partie votre position sociale, votre choix de Disciplines de départ et la faiblesse surnaturelle dont vous souffrez (voir chapitre deux).

Attributs : Ces traits mesurent les capacités innées de votre personnage et sont divisés en Attributs physiques, sociaux et mentaux.

Capacités : Ces traits mesurent ce que votre personnage a appris à faire. Ils sont divisés en Talents (aptitudes innées), Compétences (aptitudes acquises) et Connaissances (érudition et domaines de connaissance).

Avantages : Ces traits sont parmi les plus importants et rendent votre personnage spécial. Les *historiques* sont principalement des avantages sociaux qu'a votre personnage par rapport aux autres. Les *Vertus* quantifient votre âme, de votre intrépidité à votre conscience. (Consultez le chapitre six pour les Disciplines).

Aura : Chaque Voie a une aura qui lui est liée. C'est une sensation émotionnelle qu'un disciple de la Voie projette autour de lui. (Voir chapitre trois.)

Réserve de sang : Les vampires boivent du sang pour animer leur corps non-vivant et accomplir toutes sortes de choses (accroître leur force, alimenter les Disciplines...). Votre réserve de sang mesure le sang que votre personnage retient dans son corps et peut dépenser. Elle monte et descend au cours du jeu.

Volonté : La volonté est la réserve mentale de votre personnage et sa capacité à réussir l'impossible.

Santé : Un vampire n'est peut-être pas vivant, mais un os brisé limite tout de même ses actes. Lorsque votre personnage se blesse, vous cochez une ou plusieurs cases pour indiquer quel est son niveau de santé actuel. Chaque niveau limite les actions de votre personnage, comme indiqué en p. 260.

Voie : Chaque vampire suit un code moral appelé Voie, qui limite son comportement, mais l'aide à maîtriser sa nature violente (la Bête). Plus votre niveau en Voie est élevé, plus votre personnage agit selon ce code. (Voir chapitre trois.)

L'essentiel de la vie et de la non-vie

Par leur nature même, tous les vampires partagent des éléments particuliers d'histoire personnelle. Les détails varient d'un vampire à l'autre, mais vous devriez garder ces éléments à l'esprit pendant que vous envisagez les différentes possibilités et déterminez ce qui vous plaît.

De mon vivant, j'étais...

Chaque Caïnite a été vivant. Certains rejettent leur vie mortelle. D'autres ne se rappellent de presque rien avant leur Étreinte. Certains tiennent à leur vie autant que la Malédiction de Caïn le leur permet. Mais, quel que soit le cas, chaque vampire a eu une vie. Pensez à votre personnage avant que le vampirisme ne fasse partie de son existence.

La vaste majorité des gens du monde médiéval est pauvre. La plupart sont fermiers, luttant pour gagner leur vie contre une terre peu coopérative, contre des maraudeurs (que ce soient des bandits ou des soldats officiellement autorisés, parfois difficiles à distinguer les uns des autres) et tous les autres défis de la vie. Certaines personnes vivent dans des villes ou des villages, sans être plus riches, mais entourés de plus de possibilités que celles offertes par la vie de fermier, y compris plus de crimes et de maladies, bien sûr. Ceux qui sont plus chanceux connaissent les conforts de la noblesse, mais même les riches familles de l'époque vivent sans le confort et la sécurité que les nations développées du 21ème siècle tiennent pour acquises. Entre les deux, les artisans, les croisés et d'autres jouissent de divers degrés de liberté et de confort.

Consultez "Pensez médiéval" en p. 128 pour avoir plus de pistes à ce sujet.

Mon père m'a choisi parce que...

Quelque chose a non seulement attiré l'attention de votre père mais l'a amené à vous Étreindre. Cela peut être le fruit d'années d'observations et d'interactions, le vampire courtisant votre personnage dans l'espoir d'acquérir votre allégeance et votre soutien. Cela peut avoir été un acte de désespoir de la part d'un vampire solitaire sévèrement blessé et qui avait besoin *de suite* d'un compagnon contrôlable et aux pouvoirs surnaturels.

Il y a de nombreuses raisons pour qu'un vampire en crée un autre. Aucun vampire n'agit ainsi à la légère, car cela demande un effort substantiel, mais ce qui constitue un bon (et suffisant) motif varie grandement entre les clans, les voies, les factions et même les régions. Notez que votre personnage peut ne pas tout savoir de ce que vous décidez être les motivations de son père et vous pouvez même vouloir laisser le Conteur faire certains choix et vous réserver des surprises. Dans certaines chroniques, la recherche de réponses constitue un bon thème majeur, alors qu'elle serait gênante dans d'autres.

Notez que les circonstances extérieures obligent parfois à Étreindre des vampires qui n'y sont pas prêts ou les poussent à se conduire de manière peu conventionnelle. De trop nombreux stéréotypes inversés à dessein peuvent devenir aussi lassants que les stéréotypes, mais entre les deux existent de très nombreuses opportunités intéressantes.

Maintenant, je passe mes nuits...

Pour finir, après avoir vécu, être mort et être revenu, votre personnage occupe ses nuits. **L'Âge des Ténèbres : Vampire** présume qu'il a achevé l'entraînement social de base des Caïnites (décrit dans le chapitre un) et profite maintenant d'une certaines autonomie. Son père joue-t-il un rôle important dans son existence nocturne ? A-t-il un refuge proche de celui de son père ou est-il parti au loin ? Son père existe-t-il encore ou a-t-il disparu, été détruit, ou devenu inaccessible ?

Certains vampires ont une position sociale semblable à celle qu'ils avaient de leur vivant, bien que limitée par le vampirisme. Les gens de toute couche sociale peuvent affirmer avoir été touchés par une malédiction, car les pouvoirs surnaturels sont connus et acceptés dans le monde médiéval, et ils peuvent prétendre avoir entrepris une tâche particulière. Un croisé peut jurer, ou prétendre avoir juré, de ne plus jamais revoir le soleil avant que la ville de Jérusalem soit libérée des infidèles, alors qu'un maréchal-ferrant dévot peut affirmer avoir été appelé à travailler à la lumière de la lune et des étoiles en symbole des ténèbres des péchés commis par l'humanité. Les maladies exotiques sont également une possibilité, particulièrement dans les villes proches des routes commerciales. Les vampires doivent faire attention à ne pas trop attirer une attention hostile ou sceptique, mais il est bien plus facile d'imaginer une excuse plausible à cette époque que ce ne le sera au cours des siècles suivants.

D'autres vampires changent de statut social et entrent dans un nouveau rôle, pas toujours à des hauteurs qui leur étaient interdites de leur vivant, même si la progression sociale est très répandue parmi les non-vivants. Certains vampires se détournent des pièges de l'élite mortelle pour suivre un appel post-mortem, que ce soit aussi simple que d'exercer un métier inconvenant pour un gentilhomme ou une dame ou aussi exotique que d'utiliser la force et la vitesse vampiriques pour développer des inventions dans le domaine de l'ingénierie ou la médecine.

Pour finir, certains vampires sortent totalement de la société mortelle. Ils traitent avec l'humanité par le biais de goules ou d'intermédiaires et s'adonnent pleinement aux affaires Caïnites. Ce sont les vampires qui influent sur les coteries formées, les domaines d'une région ou les clans entiers. Ils font les découvertes cruciales, permettant de développer de nouvelles Disciplines et d'améliorer d'anciennes techniques et ils poursuivent la Guerre des Princes directement et avec vigueur contre leurs rivaux.

MAIS JE N'EN SAIS RIEN !

Certains joueurs créent des personnages d'un coup de cuiller à pot, tout se mettant rapidement en place, mais tout le monde n'y parvient pas. Il est possible de n'avoir que quelques détails d'importance au début et de compléter le reste après le début du jeu. Vous devez en savoir suffisamment pour répondre aux questions de base sur votre personnage, comme son sexe, son ethnie et sa position générale actuelle. Vous n'avez pas à fournir une biographie complète, tant que les informations données avant le jeu vous satisfont, ainsi que le Conteur.

Ce dernier aspect de l'histoire de votre personnage peut découler directement des premières étapes, refléter un changement drastique ou se trouver entre ces deux extrêmes. La vie réelle est pleine de changements inattendus et même si la fiction n'a pas l'excuse du "mais cela s'est vraiment passé comme cela", vous avez tout de même assez de liberté pour créer un passé différent si vous le voulez et que cela convient aux autres besoins de la chronique que vous allez jouer.

Je suis, nous sommes : coterie et domaine

À moins que vous ne jouiez une chronique avec un seul joueur et un Conteur (et même pas toujours dans ce cas), votre personnage est un vampire qui en fréquente d'autres. La coterie n'est pas simplement pratique pour le jeu, c'est l'unité fondamentale de la société Cainite. Les vampires solitaires ne peuvent pas accéder aux mêmes possibilités qu'un groupe travaillant de concert. La coterie est un moyen de pression sur les cibles et de défense contre les ennemis.

• **Se faire des contacts :** Lorsque vous pensez à la personnalité de votre personnage en tant qu'individu, pensez également à lui en terme de coterie. Travaillez avec les autres joueurs pour identifier des points de contact dans les historiques que vous choisissez. Peut-être étaient-ils rivaux avant l'Étreinte, qu'ils viennent tous du même village ou que deux personnages ont autrefois courtisé la même femme. Plus vous pensez à la coterie tôt, mieux vous utiliserez les possibilités offertes par la création du personnage.

• **Depuis le dernier coucher de soleil :** Les vampires sont des prédateurs. Ils dépendent de leurs proies. Certaines coteries mènent des existences nomades, mais la plupart revendiquent des droits sur une terre et ses habitants. Les règles de ce chapitre présument que la coterie de vos personnages existe depuis quelques décennies, assez pour avoir assuré ses biens et faire comprendre aux autres vampires que la coterie est là et doit être prise en compte. Le prélude (voir p. 285) comble le fossé entre le vivant de votre personnage jusqu'au moment représenté par celui où vous assignez des points sur votre feuille de personnage. Vous pouvez tout aussi facilement choisir des personnages qui ne sont devenus des vampires que récemment, mais sont particulièrement doués pour saisir les opportunités ou plus vieux, mais moins aptes à voir les possibilités qui s'offrent à eux, tout cela sans que les points disponibles ne changent. Pour des modifications profondes, consultez votre Conteur.

• **Foyer et refuge :** Le lieu que vos personnages occupent devrait être important, ouvrant des possibilités et en fermant d'autres. L'un des thèmes du jeu est la différence entre le monde diurne visible et les vérités secrètes tapies dans les ombres. Il est parfaitement acceptable que les membres de la coterie contrastent avec leur environnement, mais il y a des limites. Une coterie d'anciens Vikings ne s'en sortira pas à Rome ou au Caire sans modifier quelque peu ses habitudes. Même les vampires ne peuvent pas naviguer sur de longues chaloupes dans des villes densément peuplées et ne pas attendre d'interférences. "Qui nous sommes" et "où nous sommes" vont généralement de pair et vous devriez accepter de modifier l'un à la lumière de l'autre.

De nombreuses bonnes possibilités d'interprétation découlent de personnages qui appartiennent à leur environnement tel qu'il était autrefois. Le monde médiéval n'est pas stagnant : les guerres, croisades, pestes et autres soulèvements éliminent des dirigeants et des communautés entières, alors que les progrès dans le domaine de l'agriculture et des autres technologies transforment la nature en civilisation (selon les standards de l'époque). Familles et tribus se déplacent en quête d'opportunités ou pour échapper aux persécutions. Le vampire qui est resté le même alors que le monde change autour de lui est un classique précisément parce qu'il est riche en potentiel tragique et dramatique. Au milieu de la confusion, la compagnie de ses pairs peut être très bien accueillie même s'ils ne s'entendent pas très bien en tant qu'individus. Au moins, ils partagent un cadre de références.

La nature de notre cause

À la base, toutes les coteries sont de petits groupes de Caïnites qui coopèrent (ou sympathisent), mais toutes ne sont pas identiques dans leur but ou leur organisation. Les autres joueurs et vous devriez être d'accord sur les liens qui unissent vos vampires. Voici quelques possibilités de base :

• **La coterie de la survie mutuelle :** Le schéma le plus simple est le suivant : un groupe de vampires – d'un même clan ou non, probablement Étreints en même temps – se rassemble pour exercer une autorité sur une terre et ses habitants. Ses membres travaillent ensemble dans ce but, mais occupent le reste de leur temps comme bon leur semble. Cependant, les coteries peuvent être plus unies et avoir un but plus précis si les joueurs le souhaitent.

• **La coterie d'influence :** De nombreuses coteries existent parce qu'elles ont un intérêt partagé pour un certain aspect de la société mortelle. Un groupe de

vampires ayant tous de l'influence sur une classe sociale particulière ou une profession peut modeler la communauté ciblée en coopérant. Aucun vampire seul ne peut espérer garder la trace de tout ce qui se passe dans une communauté d'une certaine taille, mais par le travail d'équipe et la répartition des responsabilités, la coterie peut contrecarrer des actions plus indépendantes contraire à ses intérêts. Certains vampires considèrent le chaos entre Caïnites comme un défi qu'ils doivent surmonter. D'autres y voient une opportunité d'atteindre leurs propres buts plus librement que lors d'une époque ordonnée.

• **La coterie de lignage :** Certaines coteries sont liées directement par lignage, tous les vampires ayant le même père ou quelques pères responsables de tous les personnages. Les Caïnites importants créent parfois des fratries pour des tâches spécifiques, comme administrer les possessions du père dans un lieu lointain ou espionner les activités de rivaux potentiels dans une zone d'intérêt commun. Les coteries fraternelles de ce type pourraient bien opérer sous couverture, pour que les autres vampires ne voient pas immédiatement dans ses membres les agents d'une cause commune. Une autre variation est la pratique de certains pères des clans nobles qui envoient leurs infants s'entraîner auprès d'alliés Caïnites, à l'instar des nobles mortels. Cette pratique peut créer des "fratries" de personnages provenant de différents clans.

• **La coterie des mécontents :** Dans le tumulte de la Guerre des Princes, certains infants se rebellent contre leurs pères et fuient au loin. Les coteries de réfugiés et de rebelles peuvent avoir l'apparence que souhaitent leur donner les personnages. Elles peuvent même opérer ouvertement comme un groupe de bannis, dans l'espoir d'obtenir le soutien d'autres vampires. À l'inverse, lorsque le père d'un ou plusieurs infants tombe en disgrâce ou montre simplement un comportement inhabituellement excentrique, les infants loyaux aux affiliations rejetées par leur père peuvent tenter une démonstration de loyauté. Ils quittent leur créateur indigne et s'attellent à réparer leur propre statut aux yeux des autres membres du clan, d'une religion ou de tout autre groupe. Ils pourraient bien espérer obtenir la permission de détruire leur père, mais peu de vampires sont assez peu subtils pour admettre cela devant quelqu'un à qui ils ne feraient pas entièrement confiance.

• **La coterie de voyageurs :** La plupart des vampires sont des créatures sédentaires, mais pas tous. Certaines coteries voyagent ensemble, partageant leurs ressources pour plus de protection et peut-être aussi pour le plaisir d'avoir une compagnie agréable et compréhensive. Des vampires dévots peuvent faire un pèlerinage ou entreprendre de protéger une route de pèlerins. Les vampires croisés peuvent chevaucher avec les armées mortelles en quête d'hérétiques et d'infidèles. Les vampires marchands peuvent se rendre là où ils escomptent des profits. Notez que les marchands non-vivants ont un avantage sur leurs rivaux mortels, non seulement parce qu'ils n'ont pas à s'inquiéter de la plupart des maladies, mais aussi parce qu'ils s'adaptent mieux aux climats difficiles et sont capables de repousser de nombreux humains qui se veulent prédateurs. Bien entendu, ils doivent souvent utiliser des goules comme intermédiaires pour vendre leurs biens, car le peuple répugne à courir les marchés la nuit.

Cette liste n'est pas exhaustive. Si un concept qui ne rentre dans aucune catégorie susmentionnée vous convient, parlez-en aux autres joueurs et au Conteur, pour voir ce qu'ils en pensent. Gardez à l'esprit que les personnages peuvent voir leur coterie différemment. Il n'est pas nécessaire que tous les personnages partagent un même but. En fait, ce serait tout à fait remarquable si c'était le cas. La compatibilité est le but et elle permet une grande diversité.

Pensez médiéval

La plupart des gens du monde médiéval ténébreux font face à des vérités contradictoires, qu'ils tentent de concilier de leur mieux. (La dissonance cognitive et le paradoxe ne sont pas subitement apparus au 21ème siècle.) Certains zélotes ont des vues simples et directes du monde. La plupart des gens essaient de concilier leurs différentes visions et l'interaction des divers concepts nourrit la passion comme le doute. Un personnage avide de certitudes peut choisir d'agir quelles que soient ses réserves ou précisément à cause d'elles, parce qu'il sent la tentation et persévère dans sa quête de vérité. Un autre personnage qui a longuement gardé la même vision des choses peut subitement cesser de l'apprécier.

• **Ordre et chaos :** Autrefois, c'était un monde parfait, créé par Dieu au cours des sept jours de la Genèse. Ce n'est manifestement plus le cas et ni l'exil hors de l'Eden, le Grand Déluge ou le sacrifice de Son fils unique sur la croix ne semblent suffisants pour remettre le monde (et l'humanité) sur le droit chemin. Savoir ce qui cause un tel monde chaotique et injuste face à l'omniscience et l'omnipotence de Dieu est l'une des plus grandes interrogations de l'époque, à laquelle votre personnage peut espérer trouver une réponse.

Cette question n'est jamais mieux illustrée que par l'hérésie duelle. Ces hérésies (les Cathares du Sud de la France, les Bogomiles dans les Balkans…) prétendent que l'intégralité du monde physique et des différentes hiérarchies sociales qui le composent sont irrémédiablement corrompues et séparées de Dieu. Seul le spirituel demeure saint. Ainsi, c'est le seul domaine qui devrait intéresser les hommes. L'Église, pour sa part, croit que ces hérétiques déforment les paroles de Dieu, qui sont le seul espoir d'un retour dans Sa grâce. Les deux partis sont totalement convaincus que l'autre représente une grave menace pour le salut de l'homme. La sanglante croisade albigeoise contre les Cathares n'est que l'exemple le plus flagrant des enjeux de ce combat d'idées, combat dans lequel votre personnage pourrait bien être impliqué.

• **Le bien et le mal :** Votre personnage croit qu'il existe une source fondamentale de vertus, et qu'il en va de même pour les vices. Tout comme le monde semble incertain dans son ordonnancement, il en va de même dans sa bonté. Les chrétiens, les juifs et les musulmans pensent tous que Dieu est intrinsèquement bon, mais nombreux sont ceux qui pensent qu'Il a abandonné, en

partie ou totalement, le monde aux puissances démoniaques, pour l'instant au moins. Les païens pensent que des dieux et des esprits de toutes sortes se battent et que l'issue du combat ne favorisera pas forcément le bien. Les athées espèrent (ou craignent) que même s'il y a des pouvoirs magiques ou surnaturels, ils sont essentiellement amoraux, n'agissant que suite à une injonction. Presque tout le monde, quelles que soient les croyances adoptées, s'accorde à dire que les questions : "Qu'est-ce qui est censé se passer lorsque j'agis vertueusement ou malignement ?" et "Que se passera-t-il probablement si j'agis vertueusement ou malignement ?" ont des réponses bien différentes. Les imperfections du monde sont acceptées comme des faits partout, sauf par quelques groupes de mystiques ou de fous.

• **La hiérarchie :** La plupart des gens du Moyen Âge croient que l'inégalité est une partie importante du monde. Il y a des supérieurs et des inférieurs, et une bonne société reconnaît que ceux qui sont faits pour diriger doivent mener ceux qui sont faits pour suivre. Ce sont les détails qui compliquent les choses. En pratique, il y a des meneurs diaboliques ou incompétents dans les hiérarchies séculières et ecclésiastiques. Les coups d'état, les guerres et les croisades résultent en partie des désaccords sur l'identité de ceux qui doivent régner et les raisons qui expliquent ce choix. Soit les Cieux restent silencieux sur ces faits ou révèlent des signes qui ont diverses interprétations possibles. L'idée d'égalité fondamentale est, une fois de plus, une notion pour les mystiques ou pour ceux qui désespèrent de la justice autrement que par l'élimination de tous les pouvoirs en place. Votre personnage a des idées sur ce que sont les justes chaînes de l'autorité et sur ce qu'il faut faire lorsqu'elles sont brisées ou corrompues, et ce sont ces pensées qui le guident en période de troubles.

Cinq étapes vers les ténèbres

Le processus de création d'un personnage est divisé en cinq étapes de base, présentées ici et détaillées en p. 130. Ces étapes vous font passer d'un embryon d'idée à une gamme complète de traits chiffrés et à des faits concrets quant au passé de votre personnage. Vous pouvez passer des étapes lorsque des idées vous viendront et vous ajusterez les décisions au fur et à mesure. C'est parfaitement naturel. Les étapes sont là pour vous montrer le chemin le plus facile, pas pour limiter vos idées.

Les suppositions de base

Les règles qui suivent pour la création d'un personnage partent de certaines suppositions et établissent certaines limites. Gardez-les à l'esprit.

• **L'éventail.** Les règles ne présument pas que votre personnage doive être d'un âge, sexe ou passé particulier. Les définitions des traits spécifiques données ici recourent à une vision générale du Moyen Âge pour illustrer un propos, mais les mêmes niveaux peuvent décrire quelqu'un venu de très loin ou de très ancien. Les règles supposent que votre personnage est un vampire depuis quelques décennies, créé il y a moins d'un siècle et lâché dans le monde après environ 20 à 30 ans d'apprentissage. Les niveaux de base des historiques sont conçus de manière à convenir à des personnages de ce genre.

Vous pouvez changer cette présupposition si cela convient aux besoins d'une chronique particulière ou aux besoins de certains joueurs. Assurez-vous que le Conteur et les joueurs soient d'accord sur ce qui se passe. (Discutez-en plutôt que de sauter à des conclusions indépendantes que vous dissimulez ou oubliez de mentionner.) N'importe quel résultat convient s'il satisfait les participants à la chronique, mais peut provoquer de profonds dégâts cela pose problème.

• **Les détails.** Les nombres indiqués ici sont tous des définitions délibérément vagues. Les chiffres soutiennent l'effort d'interprétation au lieu de le supplanter et laissent beaucoup de place pour des clarifications individuelles. Deux personnages à la force physique à peu près identique, par exemple, peuvent avoir le même niveau numérique dans l'Attribut Force et pourtant se conduire différemment durant le jeu. Dans certains cas, le Conteur peut accorder un petit bonus à certains tests au joueur légèrement plus fort ou assigner à l'autre une pénalité handicapante de temps à autre. Les nombres donnent des informations fiables et utiles sur les personnages, mais ils ne disent pas tout.

• **Étape par étape.** Vous avez un nombre total de points fixe à assigner à chaque étape, à certaines caractéristiques. Vous aurez également des points de bonus à dépenser lors de la dernière étape, pour combler les trous dans le concept de votre personnage. Notez que vous souhaiterez souvent avoir plus de points que cela. Gardez à l'esprit que votre personnage s'améliorera au cours du jeu, par l'expérience.

• **L'échelle.** Il existe une échelle standard allant de l'incompétence à l'excellence pour chaque trait que vous devrez déterminer. Un niveau de 1 reflète une capacité très minimale, à peine mieux que de ne pas avoir le trait, mais pas de beaucoup. Un niveau de 2 est la moyenne pour la plupart des gens et 3 est notablement au-dessus de la moyenne. Un niveau de 4 est excellent et indique quelqu'un qui a à la fois un talent inné et de l'expérience. Un niveau de 5 révèle la maîtrise au meilleur niveau mondial. Certaines caractéristiques dépendent d'une échelle de 1 à 10 et non de 1 à 5 et sont toutes décrites en détail, plus loin dans ce chapitre.

• **Le travail en équipe. L'Âge des Ténèbres : Vampire** est une entreprise de groupe, pas solitaire. Vous avez une obligation envers les autres joueurs, tout comme eux envers vous, de ne pas casser le jeu. Une fois que le Conteur et vous savez ce que vous voulez faire, vous devrez agir au sein des limites établies, jusqu'à ce que les autres participants et vous acceptiez d'en changer. Il est bien trop facile de faire des personnages qui obéissent aux règles et même à l'esprit du monde médiéval tout en ne convenant pas à une chronique particulière : des dévots musulmans dans une chronique qui s'intéresse aux poli-

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Le processus pas à pas

• Première étape : le concept du personnage

Choisissez votre concept, clan, Voie, Nature et Attitude.

• Deuxième étape : le choix des Attributs

Choisissez vos catégories primaires, secondaires et tertiaires d'Attributs. Vous commencez avec un point de départ dans chaque Attribut. Répartissez sept points supplémentaires dans les Attributs primaires, cinq dans les Attributs secondaires, trois dans les Attributs tertiaires.

Attributs physiques : Force, Dextérité, Vigueur

Attributs sociaux : Charisme, Manipulation, Apparence

Attributs mentaux : Perception, Intelligence, Astuce

• Troisième étape : le choix des Capacités

Choisissez vos catégories primaires, secondaires et tertiaires de Capacités. Vous n'avez pas de point de départ automatique dans les Capacités. Répartissez 13 points dans les Capacités primaires, 9 dans les Capacités secondaires, 5 dans les Capacités tertiaires.

Talents : aptitudes innées.

Compétences : aptitudes acquises.

Connaissances : érudition.

Aucune Capacité ne peut avoir plus de trois points à ce stade.

• Quatrième étape : le choix des Avantages

Répartissez 4 points dans les Disciplines de clan, 5 dans les Historiques, 7 dans les Vertus (plus un point automatique dans chaque Vertu de la Voie et en Courage).

• Cinquième étape : les dernières touches

Le niveau de Voie est égal à la somme des Vertus de la Voie. La Volonté est égale au Courage. La réserve de sang actuelle se détermine en lançant un dé et en ajoutant au nombre obtenu un point par niveau de Domaine et de Troupeau du personnage.

Dépensez 15 points de bonus (voir tableau).

Les clans

Les clans nobles

- **Brujahs :** De fiers croisés en colère.
- **Cappadociens :** De froids érudits de la mort.
- **Lasombras :** De riches et décadents manipulateurs.
- **Toréadors :** Des prédateurs sociaux patentés.
- **Tzimisces :** Des seigneurs inhumains dans les forêts et les montagnes.
- **Ventrues :** Des ambitieux en quête de pouvoir sur le trône ou en coulisses.

Les bas clans

- **Assamites :** Les régisseurs et les juges des rejetons de Caïn.
- **Disciples de Seth :** Descendants d'un dieu sombre, venus renverser la tyrannie de l'ordre.
- **Gangrels :** Des étrangers et des vagabonds parfois sauvages.
- **Malkaviens :** Des visionnaires et des oracles qui inspirent la peur.
- **Nosferatus :** Des fouineurs et des pénitents difformes.
- **Ravnos :** Des vagabonds et des corrupteurs indépendants.
- **Tremeres :** Des usurpateurs innovateurs.

Les Voies

- **Bête :** L'acceptation de la Bête et l'encouragement de l'instinct.
- **Cieux :** Soumission à la volonté des cieux, malgré la damnation personnelle.
- **Humanité :** Loyauté éternelle aux vertus des vivants.
- **Péchés :** Abandon au vice comme étant lié à sa destinée et à sa nature.
- **Rois :** Quête disciplinée de l'excellence et du pouvoir.

Les archétypes de Nature et d'Attitude

Autocrate : Vous êtes fait pour régner.

Barbare : La civilisation est la canne des faibles.

Bouffon : Les vrais fous sont ceux qui ne voient pas en eux les défauts que vous leur montrez.

Défenseur : Vous protégez ce qui vous tient à cœur.

Juge : Parfois, quelqu'un doit décider, doit faire les choix difficiles.

Passionné : Vous cherchez l'excitation dans toute chose.

Pédagogue : Le monde a besoin d'instruction.

Pénitent : Vous êtes un pécheur. Pouvez-vous vous le faire pardonner ?

Protecteur : Vous êtes le protecteur de votre frère.

Rebelle : L'ordre du monde est corrompu. Et vous ?

Séducteur : Quoi que vous fassiez, faites-le avec style.

Survivant : Lorsque sonneront les trompettes du Jugement Dernier, vous serez là.

Les Disciplines

- **Aliénation :** Capacité des Malkaviens à provoquer et diriger la folie des autres.
- **Animalisme :** Affinité et pouvoir sur les animaux et le côté bestial de l'humanité.
- **Auspex :** Vigilance, perception et prémonitions surnaturelles.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

- **Célérité :** Rapidité inhumaine.
- **Chimérie :** Pouvoir des illusions et de la tromperie des Ravnos.
- **Domination :** Pouvoir d'imposer l'obéissance aux autres.
- **Endurance :** Résistance et faculté de récupération inhumaines.
- **Métamorphose :** Pouvoir des Gangrels de prendre des formes animales.
- **Mortis :** Art aux nombreuses facettes des Cappadociens qui s'intéresse à la mort et aux cadavres.
- **Obténébration :** Maîtrise des Lasombras sur les ténèbres.
- **Occultation :** Capacité à se cacher et se déguiser.
- **Présence :** Pouvoir de modifier les émotions et affections des autres.
- **Puissance :** Force inhumaine.
- **Quietus :** Pouvoir de discrétion et jugement des Assamites.
- **Serpentis :** Pouvoir des Disciples de Seth de prendre la forme de leur dieu-serpent.
- **Thaumaturgie :** Système innovant de la magie du sang des Tremeres.
- **Vicissitude :** Pouvoir des Tzimisces de sculpter les corps vivants ou non-vivants.

Les Historiques

- **Alliés :** Des individus de confiance qui partagent votre cause.
- **Contacts :** Des sources d'informations.
- **Domaine :** Territoire sur lequel vous vous nourrissez et vous régnez.
- **Génération :** Force du sang.
- **Influence :** Autorité et statut parmi les mortels.
- **Mentor :** Protecteur ou guide parmi les vampires.
- **Ressources :** Propriétés et autres sources de revenus.
- **Serviteurs :** Assistants personnels, vivants ou autres.
- **Statut :** Autorité et renom parmi les vampires.
- **Troupeau :** Mortels désireux d'offrir leur sang régulièrement.

Les coûts en points de bonus

- **Attributs :** 5 points de bonus par point supplémentaire.
- **Capacités :** 2 points de bonus par niveau supplémentaire.
- **Spécialité d'une Capacité (max. trois par Capacité) :** 1 point de bonus chacune.
- **Disciplines :** 7 points de bonus par niveau supplémentaire.
- **Historiques :** 1 point de bonus par point supplémentaire.
- **Vertus :** 2 points de bonus par point supplémentaire.
- **Niveau de Voie :** 1 point de bonus par niveau supplémentaire.
- **Volonté :** 1 point de bonus par point supplémentaire.

tiques secrètes de l'Église de Rome, par exemple, ou qui sont résolument territoriaux : des personnages casaniers dans une chronique de pèlerinage ou de croisade.

Vous pouvez faire de nombreuses choses qui sont de bonnes idées mais peu indiquées dans une situation particulière. Ne faites pas le malin. Coopérez et il en résultera plus de plaisir pour tous.

Le Conteur, le groupe et les personnages

Dans chaque jeu, quelqu'un a le dernier mot sur ce qui convient ou non dans une situation particulière. Dans **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, c'est le Conteur qui supervise le jeu. Il pose des limites quant aux personnages particulièrement convenables ou indésirables, et il devrait travailler avec vous pour redéfinir votre concept. Par ailleurs, le but de jouer avec d'autres est précisément qu'il y ait en jeu autre chose que votre propre créativité et les concepts de personnages engageants pourraient bien pousser le Conteur à revoir ses plans originaux. Parfois, les personnages s'emboîtent parfaitement et les choses démarrent sans accroc. Le plus souvent, il faut des ajustements des deux côtés. La coopération vous permet souvent d'en obtenir bien plus que l'obstination, et avec moins de tracas.

La plupart du temps, votre personnage n'émerge pas en un seul éclair divin, instantanément prêt à jouer. D'autres joueurs peuvent avoir des suggestions, ainsi que le Conteur. Il est souvent (mais pas toujours) bon de trouver des liens dans les passés des personnages, renforcer les liens entre eux avant le début du jeu, de manière à ce que le Conteur ne soit pas obligé de s'intéresser tout d'abord à des étrangers qui doivent apprendre à se connaître. Bien entendu, si la chronique a cet aspect pour thème majeur, alors les importants liens préliminaires sont une très mauvaise idée. Les circonstances particulières sont plus importantes que toutes ces généralisations.

Votre Conteur devrait au moins connaître les règles avant la création des personnages. Souvenez-vous, tout en espérant le meilleur, que tout le monde a eu une première chronique et que si c'est votre cas, n'attendez pas une maîtrise immédiate. En plus, même les joueurs

expérimentés perdent parfois le sens des détails et peuvent avoir besoin d'une pause pour vérifier des aspects spécifiques des règles. White Wolf n'enverra pas de récompenses à ceux qui apprennent par cœur le livre avant de jouer, pas plus que nous n'enverrons une police des jeux confisquer les exemplaires de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** à ceux qui consultent encore l'index. Il faut laisser de la place à l'erreur humaine.

Certains groupes plongent directement dans les mécanismes de la création des personnages après avoir eu un minimum de renseignements de la part du Conteur. Son idée de chronique peut être expliquée en une ou deux phrases ou peut exiger de nombreuses clarifications. Certains joueurs passent du temps à discuter d'idées et de possibilités avant de prendre une feuille de personnage. Faites des expériences pour voir ce qui vous convient le mieux (vous êtes libre d'essayer des approches alternatives de temps à autre, même une fois que vous saurez ce qui vous convient le plus). Écoutez la description du Conteur sur ce qu'il a en tête et faites attention. Personne n'aime se répéter indéfiniment et cela évite de perdre du temps qui peut alors être occupé à des choses plus intéressantes.

Les Conteurs devraient généralement prévoir une session entière pour la création des personnages et les préludes (voir p. 285). Les vampires sont des personnages complexes, qui ont nécessairement des bagages personnels et il faut du temps à chacun pour prendre la mesure de son personnage. Vous devrez décider s'il vaut mieux que tout le monde crée son personnage et joue un prélude ensemble ou s'il est préférable de le faire individuellement avec le Conteur. Plus le concept est compliqué et plus le personnage a de secrets au début du jeu, plus il est préférable de faire des sessions individuelles. À la fin de tout cela, vous devriez avoir un personnage non seulement avec des niveaux chiffrés, mais aussi avec une personnalité et un style, prêt pour l'action.

La première étape : le concept du personnage

Chaque personnage commence par une idée. Parfois, il s'agit d'une manie, d'une capacité, d'un fragment de son passé. Vous pouvez souhaiter développer l'un des concepts typiques d'un clan ou d'une Voie, ou préférer quelque chose de moins ordinaire. Quel que soit votre point de départ, tout convient à partir du moment où il débouche sur un personnage bien construit.

Vous n'avez pas besoin de connaître tous les détails à ce moment. "C'est un ancien croisé qui a perdu la foi après l'Étreinte mais tente de la regagner d'une manière étrange et sombre" suffit, de même que : "Je veux jouer un paysan rebelle qui infiltre la noblesse grâce à un usage intelligent des Disciplines et œuvre pour miner l'héritage de ses ennemis", ou : "Je pense à une vieille femme Étreinte par erreur par un Nosferatu qui en veut à quelqu'un de son ancienne communauté, déteste sa condition mais se sent l'obligation de veiller sur ses descendants". Les étapes suivantes fournissent les détails.

Le concept général

Reprenez les questions posées précédemment : "De mon vivant, j'étais...", "mon père m'a choisi parce que..." et "maintenant je passe mes nuits à...". Si vous pouvez compléter ces déclarations, même de manière générale, votre concept est suffisant pour poursuivre. Les p. 137 à 139 décrivent une série de modèles qui peuvent servir de concepts de base et vous aider à préserver l'atmosphère médiévale du jeu.

Le clan

Chaque vampire a un père et donc chaque vampire a un héritage, celui du père de son père et ainsi de suite jusqu'à Caïn (éventuellement), premier meurtrier et premier vampire. Le clan ne détermine pourtant pas la personnalité de votre personnage. Il indique nécessairement des pouvoirs que votre personnage peut apprendre plus facilement et une faiblesse qui afflige son existence. Les clans ne sont pas des structures rigides et monolithiques, pas même pour les très hiérarchiques Tremeres, mais ont des intérêts et traits communs. Certaines personnalités sont plus révélatrices d'un clan que d'autres, comme cela est indiqué en p. 130 et plus en détail dans le chapitre deux. Même le choix de ne pas avoir de clan, et de prendre le statut de Caitiff, a des conséquences sociales.

Vous pouvez choisir d'interpréter un personnage qui ne connaît pas son clan. Peut-être que son père lui a menti et l'a entraîné sur de fausses bases. Vous connaissez la vérité, mais pas votre personnage. Si vous le souhaitez, *vous* pouvez ne pas connaître le clan de votre personnage non plus. Certaines Disciplines sont assez fréquentes pour que le fait de savoir qu'elles sont "du clan" de votre personnage ne vous en dise pas plus. C'est une affaire un peu délicate qui nécessite que le joueur et le Conteur travaillent ensemble en toute confiance. Vous n'êtes pas une mauvaise personne si vous ne vous sentez pas à l'aise avec cette proposition.

La Voie

Le père de votre personnage lui impose le vampirisme et le lignage clanique en découle automatiquement. La diablerie (voir p. 266) peut changer la génération de votre personnage, mais le clan demeure fixe. Votre personnage *peut* choisir comment il réagit à la Malédiction de Caïn, ce qu'il considère comme bon et désirable face aux tentations du monde et à celles que lui susurre sa propre Bête. C'est la Voie du personnage. Consultez le chapitre trois pour avoir la description des voies.

Notez que tous les personnages qui suivent une même Voie ne montrent pas la même ferveur. Un personnage au faible niveau de Voie sera apathique ou nonchalant face aux convictions morales qu'il partage pourtant avec un zélote au haut niveau. Si votre personnage n'est pas exagérément impliqué dans sa Voie, il peut intellectuellement en reconnaître certaines doctrines sans réellement s'inquiéter de les mettre en pratique, Voire même ne pas

en être encore conscient. La Voie de votre personnage est surtout une question de potentiel – la manière dont sa vision morale se développe – qu'une assertion de ce en quoi il croit et cherche à faire. Elle affecte également certaines des opportunités d'interactions sociales, surtout en indiquant les personnes avec lesquelles il se regroupe.

L'archétype : la Nature et l'Attitude

Les deux aspects de l'archétype sont les éléments-clefs de la personnalité de votre vampire. La Nature est l'essence des plus profondes motivations de votre personnage. Qu'est-ce qui le motive par-dessus tout ? En terme de mécanismes de jeu, les opportunités de satisfaire les besoins exprimés par la Nature permettent à votre personnage de regagner de la Volonté. En terme d'interprétation, ces opportunités satisfont les plus profonds instincts de votre personnage, créant un sentiment d'accomplissement et de satisfaction. L'Attitude est le visage que votre personnage présente au monde et est purement lié à l'interprétation. Elle peut être identique à la Nature ou en différer grandement, selon la duplicité de votre personnage. Les archétypes sont un raccourci utile pour saisir la personnalité et le comportement de votre personnage.

La deuxième étape : le choix des Attributs

C'est la première étape qui nécessite l'attribution de points. Les Attributs mesurent des catégories de capacités humaines (et vampiriques). Elles sont divisées en trois catégories : Physique (Force, Dextérité, Vigueur), Social (Charisme, Manipulation, Apparence) et Mental (Perception, Intelligence, Astuce). En résumé, les Attributs physiques concernent la force, la rapidité et l'endurance innées de votre personnage. Les Attributs sociaux s'attachent à son charme, sa capacité à influencer les autres et à son apparence. Les Attributs mentaux sont liés à sa perception du monde, ses capacités intellectuelles et sa rapidité à comprendre et répondre. Une description complète des Attributs se trouve en p. 143 à 145.

Vous devez choisir une catégorie d'Attributs primaires, secondaires et tertiaires. Un personnage qui est rapide, raisonnablement intelligent mais maladroit en société aura des Attributs physiques primaires, des Attributs mentaux secondaires et des Attributs sociaux tertiaires. Un séducteur tout en muscles qui est (au mieux) moyennement intelligent aura, par contre des Attributs sociaux primaires, des Attributs physiques secondaires et des Attributs mentaux tertiaires (ou l'inverse dans les Attributs primaires et secondaires).

Tous les personnages commencent avec un point offert dans chacun des neuf Attributs (sauf les Nosferatus, dont la faiblesse de clan les empêche d'avoir de point en Apparence). Vous répartissez des points supplémentaires dans chaque catégorie, selon l'ordre de priorité.

• Répartissez sept points dans les Attributs primaires. Par exemple, si la catégorie primaire de votre personnage est le physique, vous pouvez ajouter trois points en Force, deux points en Dextérité et autant en Vigueur, pour refléter un personnage qui serait très fort, assez rapide et résistant. Vous pouvez également assigner quatre points en Dextérité, deux en Vigueur et un en Force pour quelqu'un qui serait incroyablement souple, résistant, mais de force moyenne. Jouez avec les différentes possibilités pour convenir à votre concept.

• Répartissez cinq points dans les Attributs secondaires. Si les Attributs sociaux de votre personnage sont secondaires, vous pouvez assigner trois points en Manipulation et un en Charisme et en Apparence pour quelqu'un à l'apparence et au charme moyens, mais qui sait très bien obtenir ce qu'il veut des autres. Vous pouvez aussi accorder deux points en Apparence et en Charisme et un en Manipulation pour un personnage au charme et à la beauté notables, mais d'un pouvoir persuasif moyen.

• Répartissez trois points parmi les Attributs tertiaires. Si la catégorie tertiaire de votre personnage est le Mental, vous pouvez mettre un point en Perception, en Intelligence et en Astuce pour un personnage qui serait moyen partout ou trois points en Perception et rien ailleurs pour créer une sorte d'idiot savant dans l'art de la filature ou de la vigilance.

Vous pouvez vous demander pourquoi votre personnage est ainsi au-dessus de la moyenne dans de nombreux domaines. Le vampirisme a des avantages, sinon la Malédiction de Caïn n'aurait pas de pouvoir séducteur. La non-vie confère un côté glamour noir et une vitalité difforme. Les désirs innés de votre personnage se manifestent dans sa chair : les faibles deviennent plus forts, les gens moyens plus beaux lorsque les complications de la vie reculent face à la *vitæ* animée. Alors, oui, votre personnage est un peu plus que typique, ce qui fait partie de la nature Caïnite.

La troisième étape : le choix des Capacités

Les Capacités sont des domaines d'expérience plus restreints. Contrairement aux Attributs, votre personnage ne commence pas avec des points automatiques dans certaines. Il y a de nombreuses choses que votre personnage ne peut tenter qu'avec une pénalité, ou pas du tout, parce que personne ne peut tout savoir. (Au fil du temps, les anciens vampires peuvent en savoir plus qu'un mortel ne pourrait en rêver, mais il est toujours possible d'en savoir plus.) Tout comme les Attributs, les Capacités sont divisées en trois catégories : les Talents (des aptitudes innées et des choses qui s'apprennent par l'expérience), les Compétences (des aptitudes qui demandent de l'entraînement et de la pratique) et les Connaissances (érudition et autres quêtes intellectuelles).

Vous devez également décider de catégories primaire, secondaire et tertiaire, tout comme vous l'avez fait avec les Attributs. Un rat de bibliothèque qui fait des efforts

pour avoir des compétences autres qu'académiques mais n'a aucun potentiel physique aura probablement les Connaissances en primaire, les Compétences en secondaire et les Talents en tertiaire. Un bûcheron sans éducation qui a vu le monde en étant soldat aura probablement les Talents en primaire, les Compétences en secondaire et les Connaissances en tertiaire. Aucune Capacité ne peut avoir plus de trois points à cette étape, même s'il est possible de dépenser des points de bonus pour les faire progresser par la suite.

• Répartissez 13 points dans les Capacités de votre catégorie primaire.

• Répartissez 9 points dans les Capacités de votre catégorie secondaire.

• Répartissez 5 points dans les Capacités de votre catégorie tertiaire.

Une dernière similitude entre les Attributs et les Capacités est que la Malédiction de Caïn permet également une maîtrise plus que moyenne de certaines Capacités. Elle accentue le potentiel du personnage… ce qui fait qu'il lui est plus facile de commettre une panoplie plus grande de péchés plus importants.

Une description détaillée des différentes Capacités se trouve en p. 145 à 155.

La quatrième étape : le choix des avantages

Cette étape s'intéresse aux qualités distinctives des vampires. La plupart des êtres humains n'ont pas les compétences d'un personnage débutant de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, mais peuvent savoir les mêmes choses. Cependant, certains domaines sont uniques aux non-vivants.

Les Disciplines

Le père de votre personnage lui a appris des pouvoirs surnaturels, appelés Disciplines. En plus, votre personnage peut en avoir développé certains qui lui sont propres. Vous avez quatre points à répartir parmi les Disciplines du clan que vous avez choisi lors de la première étape. (Consultez le chapitre deux ou le tableau récapitulatif en p. 130). Si votre personnage est un Caitiff, vous pouvez acquérir les Disciplines qui vous plaisent, soumises à l'approbation du Conteur. Vous ne pouvez acquérir des Disciplines externes au clan qu'avec des points de bonus, plus tardivement dans la création du personnage. Une complète description des Disciplines se trouve au chapitre six.

Les historiques

Le terme "historique" est une sorte de terme générique qui fait référence à de nombreux aspects de la personnalité et aux situations qui n'ont pas été couvertes jusque là. Certains historiques, comme Génération, sont des traits mystiques internes. D'autres, comme les Contacts et les Alliés, traitent de la place du personnage dans la société mortelle et d'autres, comme le Domaine et le Statut, indiquent la place du vampire parmi ses pairs. Consultez la p. 131 pour des résumés sommaires et les p. 155 à 161 pour une description détaillée de chaque historique. Vous avez cinq points à répartir dans les historiques, comme bon vous semble, mais le Conteur peut décider que certains choix ne conviennent pas au joueur. Un vagabond indigent, par exemple, a peu de chance de s'établir des richesses, et ne peut donc pas prétendre à un haut niveau de Ressources sans de sérieuses justifications.

Avec vos amis joueurs, vous pouvez mettre en commun certains Historiques, les personnages combinant leurs ressources pour plus d'effet. Les historiques possibles pour de tels regroupements incluent : Alliés, Contacts, Domaine, Influence, Mentor, Ressources et Serviteurs. Voir p. 160 pour plus de détails.

Selon la nature de la chronique, le Conteur peut décider que certains historiques sont impossibles et que d'autres sont chaudement recommandés, voire obligatoires. Selon les rôles que les joueurs vont interpréter, le Conteur peut vous donner des points supplémentaires pour acquérir les éléments obligatoires sans limiter votre quota de choix. (C'est presque toujours la meilleure manière de faire. Si quelque chose *doit* être pris, ne demandez pas que les joueurs renoncent à autre chose pour l'avoir.)

Les Vertus

Chaque personnage a des niveaux qui indiquent sa force dans trois Vertus : l'une qui reflète sa détermination face au danger, l'autre son code de morale interne et la dernière sa réponse aux instincts destructeurs. Ensemble, elles fournissent un pare-chocs moral et spirituel contre les tentations infinies de la dévastation irréfléchie et de la fuite, tentations jumelles induites par la Bête.

La Voie que vous choisissez pour votre personnage détermine deux de ces Vertus. Tout vampire possède le trait Courage, à n'importe quel niveau. Les deux autres forment une paire aux aspects très différents. Conscience et Conviction donnent toutes deux au personnage une source de loi morale à suivre, mais Conscience compte sur des codes sociaux établis alors que Conviction est un système profondément personnel et souvent inhumain. La Maîtrise de Soi et l'Instinct représentent deux visions de la Bête diamétralement opposées. La Maîtrise de Soi apprend au vampire à ne pas tomber dans les abysses de la passion pure, alors que l'Instinct lui permet de s'immerger dans la passion et de la diriger, à un certain point, un moment après l'autre.

Comme presque tous les traits de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, les Vertus s'échelonnent de 1 à 5, où 1 est le minimum et 5 représente l'excellence morale (selon l'attitude encouragée par la Vertu, qui peut être terrifiante sous d'autres aspects). Votre personnage commence avec un point de Courage et un point dans chacune des Vertus indiquées par sa Voie. Vous avez ensuite sept points de plus à allouer comme bon vous semble.

La somme des points des Vertus de la Voie détermine votre niveau initial sur cette Voie, qui à son tour, modèle

la vision du personnage sur ce qui est profondément ou légèrement pécher, ainsi que l'effet qu'il aura sur ceux qui sentiront son orientation morale. Consultez le chapitre trois pour avoir plus de détails. La Volonté, réserve de force intérieure du personnage pour les moments cruciaux, est égale au Courage pour commencer. Gardez ces conséquences à l'esprit lorsque vous répartissez les points dans les Vertus, et souvenez-vous que les points de bonus peuvent relever certains niveaux par la suite.

La cinquième étape : les dernières touches

Le plus gros de la création du personnage est maintenant fini. Vous avez choisi un concept et l'avez traduit sur la feuille de personnage qui montre les capacités humaines et surnaturelles de votre vampire. Il y a probablement des domaines dans lesquels vous aimeriez relever votre niveau. Cela vous motive à jouer. Cette étape termine la création du personnage grâce à plusieurs traits qui peuvent être utiles.

Le niveau de Voie

Votre personnage débute sur la Voie qu'il a choisie avec un niveau égal à la somme des Vertus de la Voie, comme nous l'avons déjà indiqué. Les niveaux de Voies ont une échelle de 1 à 10 et non de 1 à 5. Une Voie de 5 (le plus bas niveau possible pour un personnage débutant) représente un profond manque de maîtrise de soi et un manque de but qui est, pour les vampires, presque toujours annonciateur d'une perte totale de personnalité intellectuelle et individuelle. Une Voie de 9, possible si votre personnage néglige le Courage, reflète un degré de pureté morale semblable à celle des plus saints des saints et des apôtres, mais peut-être s'agit-il de pureté dans une foi monstrueuse. La plupart des personnages débutent sur leur Voie avec un niveau allant de 5 à 7, reflétant la détermination mais pas une passion débordante pour la perfection. Les personnages commencent à jouer en ayant déjà connu un ou deux instants de vérité (voir p. 274), à moins de choisir le handicap Initié d'une Voie (Voir p. 316).

La Volonté

Ce trait se mesure également sur une échelle de 1 à 10. Une Volonté de 2 ou 3 est la moyenne pour un être humain. Survivre aux tentations du vampirisme nécessite plus qu'une détermination moyenne et la plupart des vampires ont des niveaux bien plus élevés. Lors de la création de personnage, la Volonté est égale au niveau de Courage. Presque tous les joueurs constatent qu'il est sage de consacrer des points de bonus à l'élévation de la Volonté. Un vampire ayant une Volonté de 3 ou moins ne fera certainement pas long feu.

La réserve de sang

La génération de votre personnage (voir p. 165) détermine la quantité maximale de sang qu'il peut contenir et utiliser. Le monde médiéval ténébreux permet rarement de se rassasier pleinement de façon régulière. Chaque tentative de se nourrir reste aléatoire. Ainsi, le seul niveau déterminé aléatoirement est le niveau de la réserve de sang actuelle de votre personnage. Lancez un dé et ajoutez au résultat un point par niveau en historique Domaine ou Troupeau (prendre le plus haut des deux), sans dépasser le maximum imposé par la génération du personnage.

Les points de bonus

Pour finir, vous pouvez combler les manques les plus gênants ou les plus urgents selon ce que vous aimeriez que votre personnage soit et selon les possibilités offertes par les points. Vous avez 15 points de bonus à dépenser. Les points des différents traits coûtent un nombre de points de bonus différent, comme indiqué dans le tableau de la p. 131.

Au cours des premières étapes de la création du personnage, vous ne pouviez pas allouer plus de trois points à une Capacité donnée. Trois points représentent une maîtrise significative d'un domaine, suffisamment pour faire de votre personnage l'un des meilleurs spécialistes de la région. Avec des points de bonus, votre personnage peut s'élever plus haut, grâce aux prouesses surnaturelles liées à la Malédiction. Si vous faites progresser vos Capacités jusqu'à quatre ou cinq points, gardez à l'esprit ce que cela signifie. Votre personnage est maintenant devenu l'un des meilleurs dans ces Capacités. Si vous donnez à votre personnage cinq points en Commandement, par exemple, il devient meilleur pour diriger les masses que le roi, le cardinal et tous les autres dirigeants du pays. **L'Âge des Ténèbres : Vampire** vous permet assurément de le faire, pensez-y simplement lorsque vous attribuez de tels niveaux.

L'étincelle de la non-vie

Vous avez probablement débuté ce processus avec une idée à l'esprit. Le mécanisme par étapes change presque toujours votre concept, parfois de manière importante. Il est maintenant temps de voir les résultats.

Souvenez-vous que les niveaux indiqués dans **L'Âge des Ténèbres : Vampire** laisse délibérément de la place aux variations individuelles par l'interprétation. Considérons, par exemple, trois personnages qui ont tous 2 en Intelligence et 2 en Théologie.

• Anders est un Viking élevé dans l'une des communautés chrétiennes du Sud de la Norvège et a été missionnaire dans les communautés païennes du Nord jusqu'à son Étreinte. Il a peu d'expérience académique et ne comprend pas particulièrement vite, mais il est très résistant. Il est spécialisé dans les détails où les croyances nordiques peuvent être interprétées comme des précurseurs des révélations chrétiennes.

• Battista est une nonne sicilienne qui a le goût de la poésie religieuse et de la composition de chants. Elle considère le vampirisme comme une mise à l'épreuve de sa foi et pense le surmonter une nuit. Une grande partie du monde lui échappe, mais elle a un don particulier pour les jeux de mots et les énigmes.

• Concepción est une femme noble d'Aragon, apparentée de très loin à la famille royale de laquelle provient la Lasombra Lucita, infante de Monçada. Elle ne s'intéresse pas à l'abstrait, et fait de son mieux pour gérer les biens de sa famille pendant que les hommes livrent la *reconquista*. Le vampirisme est un handicap sévère et non un élément essentiel de son identité. Elle a appris de nombreuses choses sur l'islam de manière à être plus efficace avec les prisonniers et les convertis potentiels.

Les joueurs de ces trois personnages utiliseraient la paire Attribut + Capacité de manière bien différente, pour refléter la vie de leur personnage. Le Conteur laisserait probablement des tentatives réussir automatiquement, déciderait que d'autres sont hors de portée de l'expérience du personnage et modifierait les difficultés standard pour refléter toutes les possibilités entre ces deux extrêmes.

Les niveaux chiffrés ne sont pas tout, comme vous le constatez. Prenez le temps de réfléchir à ce qu'ils signifient pour votre personnage, en pratique. Lorsque votre personnage recourt à une spécialité, que voient les autres : une grande confiance, une calme maîtrise, autre chose ? Si votre personnage est physiquement faible, cela apparaît-il comme une difformité, de la flaccidité, une maigreur maladive ?

Pour chaque Attribut et Capacité utilisé souvent par votre personnage, posez-vous la question suivante : "Comment cela se perçoit-il dans le monde qui l'entoure ?" Une expertise ne laisse, bien entendu, pas de trace avant d'être utilisée... mais le secret dans l'emploi d'une Capacité doit être considéré dans l'interprétation. Lorsque les niveaux du personnage divergent grandement des normes de la société, les gens remarqueront certainement *quelque chose*, ce qui peut alimenter votre jeu. Votre personnage devrait être actif et intéressant à vos yeux, car vous passerez beaucoup de temps avec lui.

Les mêmes questions s'appliquent aux Vertus, historiques et autres traits. Le chapitre trois décrit comment le statut d'un personnage sur la voie qu'il a choisie affecte ses relations avec les autres, mais il reste de la place pour l'adaptation et les touches personnelles. La révérence que les gens ressentent auprès d'un guérisseur compatissant n'est pas celle éprouvée auprès d'un croisé fanatique, par exemple. Deux membres d'une coterie peuvent interagir avec la même personne d'une ville de manière bien différente. L'une verra l'officier de l'ordre comme un allié, un ancien ami qui doit être protégé des dures réalités du vampirisme alors que l'autre le percevra comme un contact, un instrument pratique qui doit être jeté ou détruit s'il devient encombrant.

Si possible, vous devriez pouvoir expliquer le concept de votre personnage par des mots. Utilisez les nombres comme des soutiens et ne comptez pas seulement sur eux. Dire : "Sir Giles est un homme d'âge moyen toujours souriant qui reste néanmoins terriblement persuasif" est bien plus utile dans certains cas et toujours plus plaisant que d'affirmer : "Sir Giles a 2 en Apparence, 4 en Manipulation et 3 en Présence".

Le prélude

La toute dernière touche est le prélude du personnage, une brève session de jeu dans laquelle le Conteur vous guide à travers quelques-uns des moments formateurs de la non-vie de votre personnage. Il n'y a pas beaucoup de tests de dés ni de graves menaces dans un prélude et il peut même être réduit à une série de questions rapides, si besoin est. Mais il fournit un contexte utile à votre personnage. Vous devrez interpréter la manière dont vous aurez rencontré votre mentor ou vos contacts,

tout comme celle qui vous aura permis d'acquérir le niveau 4 en Théologie, votre rencontre avec les autres personnages et d'autres moments-clefs. Il appartient au Conteur de composer le prélude et le chapitre huit passe en revue les détails qui lui seront utiles (voir p. 285).

Vision du crépuscule : des points de départ

Tous les vampires sont des individus, tout comme les humains. Les vampires appartiennent également à la société de leur époque et certaines combinaisons d'histoire et de personnalité sont plus fréquentes que d'autres. Les modèles suivants décrivent certains des types de vampires les plus communs dans le monde médiéval ténébreux. Tous indiquent certains traits du passé du modèle concerné et fournissent des recommandations quant à certains traits. Vous prenez toujours les décisions pour les détails et êtes libres d'utiliser certaines idées et d'en ignorer d'autres. Les modèles devraient vous ouvrir des possibilités, pas vous limiter.

Le criminel en fuite

La vie n'a jamais été qu'un fardeau à vos yeux. Devoir vivre à la sueur de son front fait partie de la malédiction imposée à Adam, disaient les prêcheurs. Adam doit avoir commis un grave péché, si votre expérience est révélatrice. À la fin, vous ne supportiez plus leurs codes. Vous avez commis un crime – vol, viol, voire meurtre – et avez fui. Au milieu de votre fuite, vous avez rencontré l'une des âmes encore plus maudite que vous. Il a fait de vous un Damné. Lorsqu'il a tenté de se servir de vous comme d'un instrument, vous avez failli à son code aussi. Maintenant, vous survivez sous une identité fraîchement décidée, en espérant que vos passés de vivant et de non-vivant ne vous rattraperont pas.

Clans recommandés : Brujah, Disciple de Seth, Gangrel, Ravnos

Voies recommandées : Bête, Humanité, Péché

Ordre des Attributs : Physiques, Sociaux, Mentaux

Ordre des Capacités : Talents, Compétences, Connaissances

Historiques recommandés : Alliés, Contacts, Domaine

Le croisé

De votre vivant, vous avez répondu à l'appel de la croix et avez suivi votre meneur dans la bataille contre les païens, que ce soit en Espagne, en Terre Sainte ou sur la côte balte. Vous avez commis ce qui aurait été des fautes terribles si elles n'avaient pas été faites dans le cadre de la meilleure des causes. Pour finir, votre courage et votre dévouement ont attiré l'attention d'un descendant de Cain, qui vous a offert l'opportunité de répondre encore à l'appel avec des ressources supérieures. Parfois, vous vous inquiétez du coût que cela engendre pour votre âme, mais jusqu'à présent, cela en a valu la peine.

Clans recommandés : Brujah, Lasombra, Toréador, Ventrue

Voies recommandées : Rois, Cieux, Humanité

Ordre des Attributs : Physiques, Mentaux, Sociaux

Ordre des Capacités : Talents, Compétences, Connaissances

Historiques recommandés : Alliés, Contacts, Influence

La dame de la nuit

Vous avez été élevée comme une dame, et cela signifie bien plus que d'être simplement décorative. Vous avez appris des arts et métiers utiles, ainsi que les aptitudes nécessaires pour diriger le domaine quand votre mari et seigneur serait parti à la guerre ou en croisade. Être une chose belle mais fragile n'était pas une option, moins encore que pour la vaste majorité de la noblesse. C'est la prérogative des plus riches seulement et même si les possessions de votre famille engendrent de la richesse, elles vous en *coûtent* aussi pour les entretenir. Vous étiez donc un membre utile de la maisonnée (à défaut d'être appréciée). Le vampirisme n'a rien changé. Il vous permet d'être une meilleure maîtresse de maison d'une certaine manière, maintenant que vous n'êtes plus fatiguée ni atteinte par la chaleur ou le froid. Vous expliquez votre existence nocturne par un vœu, une malédiction ou une mystérieuse maladie, et changez de sujet.

Clans recommandés : Brujah, Lasombra, Toréador, Tzimisce, Ventrue

Voies recommandées : Cieux, Humanité, Rois

Ordre des Attributs : Sociaux, Physiques, Mentaux

Ordre des Capacités : Compétences, Talents, Connaissances

Historiques recommandés : Domaine, Influence, Ressources, Serviteurs, Troupeau

Le diable mort-vivant

Pour d'autres, vous semblez être le même que de votre vivant, bien que transformé par la Malédiction de Caïn. Vous connaissez la vérité effrayante que de nombreux vampires nient, qui est que la personne que vous étiez est définitivement morte, que son âme est vouée aux tourments éternels de l'enfer. Même si vous vous rappelez de cette personne, ce n'est plus vous. Vous êtes un membre des légions de l'Enfer revenu dans le monde pour provoquer l'Apocalypse. La lutte que vous ressentez en vous n'est qu'ignorance ou confusion, qui disparaîtra au fur et à mesure de l'achèvement de votre mission. Il n'y aura pas de pardon pour vous et seule la victoire de Satan dans la bataille finale pourrait éventuellement vous libérer.

Clans recommandés : Cappadocien, Malkavien, Ravnos, Tzimisce

Voies recommandées : Bête, Péché

Ordre des Attributs : Sociaux, Physiques, Mentaux

Ordre des Capacités : Compétences, Connaissances, Talents

Historiques recommandés : Influence, Ressources, Troupeau

L'éminence grise

Dieu a décidé que les forts mèneraient les faibles, c'est ce que l'on vous a dit. De votre vivant, vous avez toujours pensé être fort (et vous l'avez été). Vous auriez tout aussi facilement pu être faible, banni ou dirigé. Tout cela est derrière vous maintenant. Quoi que vous ayez été, votre ambition a attiré l'attention du vampire qui est devenu votre père et vous a montré ce qu'est réellement le pouvoir. Vous pourriez diriger ouvertement en votre nom propre, mais cela crée des complications. Il est tellement plus facile d'attendre et de donner des ordres à ceux que le monde entier considère comme des autorités réelles. Vous amassez un pouvoir encore plus grand et le monde vous appartiendra, à vous et aux vôtres.

Clans recommandés : Assamite, Cappadocien, Lasombra, Malkavien, Tremere, Ventrue

Voies recommandées : Rois, Humanité, Péché

Ordre des Attributs : Sociaux, Mentaux, Physiques

Ordre des Capacités : Compétences, Connaissances, Talents

Historiques recommandés : Alliés, Contacts, Influence, Ressources, Serviteurs

Le fossoyeur

Les gens meurent. C'est un fait fondamental de la vie. Vous avez toujours été obsédé par la mort, pris entre horreur et fascination. Enfant, vous avez appris les bases de la préparation d'un corps pour l'enterrement, les symboles des pierres tombales bien faites et les autres manières d'assurer le repos des morts. Adulte, vous êtes devenu celui vers lequel les gens se tournaient pour leurs dernières volontés : celui qui disait les bonnes prières pour faciliter un trépas inéluctable et qui honorait le mort avec dignité. Lorsque la peste ou la guerre a frappé votre région, vous étiez prêt. Lorsque vous êtes resté seul, unique survivant de votre famille ou village, vous avez considéré que c'était un signe de Dieu qui vous indiquait de prendre la route et d'aller procéder ailleurs. Vous le faites encore, même si grâce à vos mystérieux compagnons de voyage, vous avez maintenant une perspective bien différente sur la signification de la mort. Vous avez eu le temps de tout étudier à ce sujet.

Clans recommandés : Assamite, Cappadocien, Disciple de Seth, Gangrel, Malkavien

Voies recommandées : Cieux, Humanité

Ordre des Attributs : Mentaux, Physiques, Sociaux

Ordre des Capacités : Talents, Connaissances, Compétences

Historiques recommandés : Contacts, Mentor, Ressources

L'hérétique

Toutes les institutions échouent et celles qui professent leur sainteté échouent plus que les autres. La sagesse conventionnelle des grands pouvoirs est erronée, de manière fatale. Elle est passée de doctrine véritable à erreur grave. Votre rôle est de découvrir la vérité perdue. Les pouvoirs vous traitent peut-être d'hérétique, et vous vous contentez de les laisser faire, car vous servez la vérité de Dieu et non leur avantage. Votre ferveur humaine a allumé quelque chose dans le cœur d'un descendant de Caïn, amenant votre père du bord du désespoir suicidaire à un renouveau de zèle face à son existence éternelle. En retour, votre père vous a accordé l'Étreinte. Vous utilisez vos nouveaux pouvoirs pour prêcher la vérité et briser l'esclavagisme de l'erreur avec plus d'efficacité. Laissez-les appeler à la croisade et émettre des décrets. Vous prêcherez sur la poussière formée par leurs os.

Clans recommandés : Assamite, Brujah, Cappadociens, Gangrel, Ravnos, Toréador

Voies recommandées : Cieux, Rois

Ordre des Attributs : Sociaux, Mentaux, Physiques

Ordre des Capacités : Connaissances, Talents, Compétences

Historiques recommandés : Alliés, Serviteurs, Troupeau

Le mage

Vous avez toujours été attiré par les énigmes, mais les sens et le raisonnement humains ont une limite. Vous étiez encore jeune, du moins vous semble-t-il maintenant, lorsque vous êtes devenu l'apprenti d'un mystérieux étranger qui a dit à vos parents qu'il utiliserait mieux votre curiosité qu'ils ne le pouvaient dans leur petit village. Durant plus qu'une vie mortelle typique, vous avez effectué le travail routinier que son travail nécessitait, rassemblant les spécimens et disposant des restes pendant qu'il découvrait les mystères du monde par la magie. Enfin, il a décidé que vous étiez digne de confiance et vous a Étreint pour commencer votre réel apprentissage. Maintenant, vous êtes votre propre maître, même si vous l'assistez de temps à autre sur des projets spéciaux et ce sera bientôt à vous de prendre des apprentis.

Clans recommandés : Assamite, Disciple de Seth, Ravnos, Tremere, Tzimisce

Voies recommandées : Rois, Humanité, Péché

Ordre des Attributs : Mentaux, Physiques, Sociaux

Ordre des Capacités : Connaissances, Compétences, Talents

Historiques recommandés : Domaine, Mentor, Ressources, Statut

Le moine ou la nonne matérialiste

La vie monastique était une farce profitable, dans votre cas. Vous donniez l'apparence de la piété et les masses crédules vous versaient des donations, vous nourrissaient, vous laissaient par testament la charge de leur domaine. C'était merveilleux. Vous avez appris subitement que vous n'étiez pas le manipulateur le plus efficace de la région lorsque les ombres ont pris vie autour de vous et ont révélé quelqu'un de bien plus vieux et plus intelligent que vous. Vous avez plu à votre père en lui rappelant sa jeunesse perdue. Maintenant, vous apprenez à utiliser

vos nouveaux pouvoirs à la tâche de base qu'est la survie (une fois de plus). Dans une guerre entre le monde entier et vous, vous parieriez sur vous. Jusqu'ici, vous l'emportez très confortablement.

Clans recommandés : Disciple de Seth, Lasombra, Malkavien, Nosferatu, Ravnos, Toréador

Voies recommandées : Humanité, Péché

Ordre des Attributs : Sociaux, Mentaux, Physiques

Ordre des Capacités : Compétences, Connaissances, Talents

Historiques recommandés : Contacts, Domaine, Influence, Mentor, Ressources, Troupeau

Le moine vertueux la nonne vertueuse

Enfant, vous avez entendu Dieu vous appeler à son service, peut-être littéralement par des paroles et des visions que les autres ne comprenaient pas. Vous avez abandonné la gloire séculière que vous auriez pu avoir et avez choisi le labeur sacré de la vie monastique. Vous n'êtes pas fou, et avez appris rapidement que d'autres avaient rejoint les ordres pour des raisons moins louables, mais c'est entre eux et le Juge. Restez sur la voie de la pureté est déjà bien assez de travail et vous comptiez sur la compassion pour pallier aux manquements des autres. Puis est arrivé le tentateur, qui vous a proposé un choix terrible : l'opportunité de continuer à vous occuper des autres jusqu'à la fin des temps, au prix de votre âme. Vous restez parfois éveillé, ressentant en vous la malédiction en vous demandant si vous avez fait le bon choix ou s'il s'agit simplement d'une variante du plus ancien des péchés : l'orgueil. Seule la diligence dans les jardins que sont les besoins du monde peut vous ramener à la paix.

Clans recommandés : Brujah, Lasombra, Malkavien, Nosferatu, Toréador, Tzimisce, Ventrue

Voies recommandées : Cieux, Humanité

Ordre des Attributs : Mentaux, Sociaux, Physiques

Ordre des Capacités : Compétences, Connaissances, Talents

Historiques recommandés : Alliés, Contacts, Domaine, Influence, Troupeau

Le pénitent

Le pouvoir corrompt, de même que la vie. Vous jouissiez autrefois de richesse et de statut, faisant accomplir vos caprices par les autres et profitant de leur travail. Les choses ont changé lorsqu'un étrange voyageur a traversé votre chemin. Ses paroles semblaient conventionnelles au premier abord : jugement imminent, repentance, toujours la même rengaine. Mais il vous a montré des choses, vous a obligé à affronter les conséquences de vos actes, à ressentir les sentiments et idées des autres suite à vos ordres. Lorsque vous vous êtes effondré sous le poids de la culpabilité et d'une faim de repentir, il a pris votre vie. Maintenant, vous errez comme lui, vous amendant de vos propres péchés et imposant une conscience similaire dans le cœur des autres.

Clans recommandés : Lasombra, Malkavien, Nosferatu, Ventrue

Voies recommandées : Cieux, Humanité

Ordre des Attributs : Sociaux, Mentaux, Physiques

Ordre des Capacités : Compétences, Connaissances, Talents

Historiques recommandés : Alliés, Contacts, Influence, Mentor, Troupeau

Un exemple de création de personnage

Andrew dit à ses amis qu'il a une chouette idée pour une chronique de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**. Il a lu un livre sur l'histoire de la chevalerie et veut développer l'idée du changement des mentalités quant à la sainteté face aux rigueurs du milieu séculier. Il demande à ceux qui veulent jouer de trouver un concept de personnage avec un fort composant religieux. Cela plaît à Elizabeth, qui voulait un concept de "survivant". Elle mêle son idée aux conseils d'Andrew et a l'image d'une jeune vampire dont toute l'existence a été marquée par la calamité, luttant contre un destin funeste. Andrew lui donne le feu vert et elle s'attelle aux détails.

Avec la permission d'Andrew, Elizabeth crée un personnage dont le père est un personnage paru dans **L'Âge des Ténèbres**. Elle pense que Grégoire le Faiseur de Merveilles, un Ravnos qui apparaît dans **Liber Constantinopolis** serait parfait. Elle sait qu'il a fui de Constantinople en feu durant la quatrième croisade et elle imagine que son personnage est une jeune adulte compétente choisie pour servir d'escorte à Gregory durant sa fuite. Elle décide également d'interpréter une femme, car elle veut jouer avec les possibilités et limitations d'une femme ainsi qu'avec les aspects de prédestination religieuse du personnage. Après avoir cherché des noms de femmes byzantines, elle se décide pour "Zoé" et commence à penser aux caractéristiques. Elle choisit Pénitent en Nature et Survivant en Attitude. Zoé est connue pour avoir survécu à Constantinople et à d'autres événements difficiles, mais son identité est concentrée sur son âme.

Le modèle de mage (voir p. 138) plaît à Elizabeth. Elle aime la notion qu'un personnage mette son esprit et ses sens au service des mystères qui l'entourent. Elle suit le modèle en prenant les Attributs mentaux en primaire, les Attributs physiques en secondaire et les Attributs sociaux en tertiaire. Après avoir considéré plusieurs possibilités de répartition des points, Elizabeth se décide pour : 2 en Force, 4 en Dextérité, 2 en Vigueur, 2 en Charisme, 2 en Manipulation, 2 en Apparence, 4 en Perception, 3 en Intelligence, 3 en Astuce. Zoé est très rapide et très observatrice. En fait, c'est cette combinaison de traits qui a poussé Grégoire à en faire son infante. Elle est moyenne dans les aspects physiques et sociaux et est plus maligne et intelligente que beaucoup.

Elizabeth décide que les voies suggérées par le modèle ne conviennent pas à son concept et elle se décide pour

la Voie des Cieux. Zoé n'était pas vraiment fervente de religion de son vivant, mais le terrible chaos du pillage de Constantinople l'a marquée profondément et lorsque son père est mort lors de la croisade albigeoise, seul son dévouement religieux fanatique l'a empêchée de se suicider de désespoir. Plus tard encore, elle a commencé à voyager avec Anatole, le prophète Malkavien, dont la ferveur a encouragé et affiné la sienne. Les Cieux sont le but de Zoé et rien ne doit se mettre en travers de son chemin.

Zoé prend de plus en plus forme dans l'esprit d'Elizabeth. En accord avec le modèle de mage, Elizabeth décide que Zoé a les Connaissances en primaire, les Compétences en secondaire et les Talents en tertiaire. Après plusieurs faux départs et retours en arrière, Elizabeth se décide pour les attributions de points suivantes : Athlétisme 1, Passe-passe 1, Subterfuge 1, Vigilance 2, Artisanats 2, Équitation 1, Étiquette 1, Furtivité 1, Mêlée 1, Représentation 1, Survie 1, Tir à l'arc 1 et Érudition 2, Investigation 2, Linguistique 2, Médecine 2, Occulte 3, Sagesse populaire 2. Elle constate également qu'elle devra dépenser des points de bonus pour combler la différence entre ce qu'elle a pu acquérir et ce qu'elle pense que Zoé devrait pouvoir faire.

Membre du clan Ravnos, Zoé débute son existence vampirique avec une aptitude innée pour l'Animalisme, la Chimérie et l'Endurance. Elizabeth voit Zoé comme un vampire urbain et décide de ne pas prendre Animalisme pour l'instant. Elle prend trois points en Chimérie et un en Endurance. Zoé est déjà très douée pour les illusions et est étonnamment coriace.

Les personnages de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** commencent à la douzième génération par défaut. Elizabeth doit donc prendre deux points en Génération, car Grégoire est de neuvième génération et que Zoé doit donc être de dixième. Elle choisit également deux points en Mentor, reflétant la présence instable mais néanmoins utile d'Anatole comme guide et instructeur de Zoé. Le dernier point va en Ressources, indiquant l'habileté de Zoé à prendre des objets de valeur partout où elle va.

Les Vertus de la Voie des Cieux sont la Conscience et la Maîtrise de Soi et Zoé commence avec un point automatique dans les deux, ainsi qu'en Courage. Maintenant, Elizabeth doit penser soigneusement à la manière dont elle perçoit les forces et faiblesses morales de Zoé. Elle se décide pour : 3 en Conscience, 3 en Maîtrise de Soi et 4 en Courage. Zoé se débrouille assez bien pour garder ses exigences morales tout en maîtrisant sa Bête, mais elle est encore meilleure face au danger. Son courage s'est développé au cours des chocs répétés éprouvés durant ses jeunes années et est crucial à sa survie. Elle débute avec un niveau de Voie de 6, somme de sa Conscience et de sa Maîtrise de Soi. Ce niveau est la moyenne pour un vampire assez récent et lui laisse de la place pour aspirer à mieux ou plonger vers l'enfer, selon l'avancée des choses. Sa Volonté de départ est de 4, égale à son Courage et sa réserve de sang est de 13, grâce à une génération relativement basse.

Pour finir, il est temps de dépenser les points de bonus. Elizabeth commence par ajouter trois points en Volonté, la faisant passer à 7. Zoé a besoin de toute l'aide possible pour survivre aux circonstances chaotiques. Les douze points restants servent tous à augmenter des capacités diverses : Athlétisme, Furtivité, Passe-passe, Subterfuge et Survie à 2 et à prendre Esquive au niveau 1. Elizabeth sait déjà qu'elle consacrera avec plaisir des points d'expérience à l'amélioration des Capacités de Zoé.

La Nature et l'Attitude

Les faces jumelles de l'archétype d'un personnage, la Nature et l'Attitude, pointent des aspects de la personnalité extérieurs à toute aptitude ou connaissance particulières. La Nature est "l'histoire" d'un personnage : lorsque tout échoue et se perd, que reste-t-il ? Quelle est la chose qui le motive le plus face à l'adversité ? C'est sa Nature. L'Attitude est l'essence de la personnalité visible du personnage. Parfois, elle est identique à la Nature, lorsque le personnage est tel qu'il le paraît. Dans d'autres cas, elles sont différentes, que ce soit par volonté délibérée, par déni de la part du personnage ou par l'accumulation de couvertures et de vérités partielles qui définissent de nombreuses personnes et presque tous les vampires de l'époque.

Gardez à l'esprit que la Nature et l'Attitude sont des indicateurs et des résumés, pas des hauts murs de pierre scellant toute possibilité. Tous les concepts de personnage ne se prêtent pas aux archétypes listés ici. Si c'est approprié, le Conteur et le joueur devraient travailler ensemble pour trouver une définition qui convient au personnage. Si cela fonctionne avec un label et une courte description, très bien. Sinon c'est très bien aussi. Ce qui importe est qu'il y ait une claire description de ce que le personnage doit faire pour se réaliser et renouveler sa Volonté, et non de s'en tenir à un nombre de mots. La réponse d'un Conteur à un joueur disant : "Je ne vois rien qui corresponde à mon concept" doit être : "Alors modifions-en un si c'est possible ou créons-en un autre" et non : "Alors tu ne peux pas jouer ton concept".

La Nature du personnage est importante dans le jeu et pas simplement pour une question d'interprétation accomplie. Le trait de Volonté mesure les réserves mentales, physiques et spirituelles du personnage à un moment d'effort plus intense. Au fil du temps, le personnage puise dans ses réserves et elles peuvent s'épuiser. Une réussite significative en accord avec la Nature du personnage permet de restaurer la Volonté. Consultez la p. 164 pour plus de détail. En bref, lorsque le personnage accomplit le genre de choses auxquelles le pousse sa Nature, il peut faire un test pour voir s'il a un ou plusieurs points de Volonté qui reviennent dans sa réserve.

Autocrate

Le monde ne tourne pas rond et vous êtes né, ou avez été Étreint, pour le remettre d'aplomb. Vous jubilez lorsque vous parvenez à remettre une chose chaotique dont vous avez la charge en bon ordre. Vous avez pu être un grand meneur de votre vivant ou faire partie des masses dénuées de pouvoir, tenant maintenant le rôle qui

vous a été inaccessible de votre vivant. Vous faites confiance à votre jugement et pourquoi ne le feriez-vous pas ? L'expérience montre que vous êtes destiné à avoir une vision spéciale des problèmes du monde et de leurs solutions.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous menez un groupe à une réussite d'importance.

Barbare

La civilisation est le piège que les intelligents montent pour les faibles et dans lequel ils finissent par se prendre eux-mêmes. Les gens réellement intelligents, braves et forts savent que la vie sédentaire ne peut que les rapprocher de la tombe et que ce qui compte est la réussite en tant qu'individu. Vous ne respectez que les faits. Toute personne peut se vanter ou comploter, mais les mots s'évanouissent toujours. Seuls les faits demeurent, parce qu'ils changent le monde.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous l'emportez dans une compétition "civilisée" grâce à vos vertus barbares.

Bouffon

Dans un monde plein d'ennemis, qu'est-il possible de faire pour survivre sinon rire ? Dans un monde où les fous sont au pouvoir, que faut-il faire à part se moquer d'eux ? Vous êtes celui qui voit le monde comme il est (un voile de folie et de duperie) et qui illumine les autres par son humour subtil. Ils ne peuvent y voir qu'un humour à l'emporte-pièce ou une vaste farce, mais votre perception passe au-delà de leurs murs mentaux et s'installe pour qu'à la fin tous les pouvoirs stupides, vicieux ou maladroits tombent. Là où il y a rire franc et mépris révélé, la tyrannie s'écroule. Vous aimez que les apprentis dirigeants le sachent, car vous visez la peur qui les nourrit.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous égayez le cœur de ceux qui sont dans la misère ou lorsque vous sapez l'autorité d'une brute ou d'un tyran en le tournant en ridicule.

Défenseur

Tout ce qui importe dans le monde est la lutte pour survivre face à ses ennemis. Ce n'est pas nécessairement un attachement à une tradition. La chose que vous défendez peut être une innovation fragile ou l'espoir de progrès futurs. Vous pouvez voir votre rôle en des termes martiaux ou non. C'est un archétype pour les guérisseurs et les prêtres autant que pour les guerriers. Vous vous dévouez à protéger une cause à laquelle vous avez prêté allégeance.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous défendez avec succès l'objet de votre loyauté, contre une menace extérieure.

Juge

Par-dessus tout, le monde implore un jugement. Quelqu'un doit peser les demandes antagonistes et veiller au besoin d'équilibre, récompenser ceux qui le méritent et punir les coupables. Cette personne, c'est vous. Que vous ayez un rôle officiel ou non, vous êtes l'un des héritiers de Joshua, appliquant les justes principes et accordant une considération soigneuse au tumulte qui vous entoure. Vous cherchez à résoudre les conflits et administrer la justice. Il n'est pas nécessaire que les autres apprécient ou comprennent votre travail. Leur obéissance suffit.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous réglez une ancienne dispute ou que vous convainquez des factions antagonistes de se soumettre à votre jugement.

Passionné

Une joie incommensurable dans la vie (ou après la mort) est la seule chose qui vaille la peine. Un type particulier de satisfaction vous attire. Selon votre personnalité, il peut s'agir de l'extase de la prière, du frisson entêtant de la bataille, des textures des plus beaux vêtements... tout ce qui peut être la source d'une gaieté sensuelle. Quoi que ce soit, vous ferez tout ce qui semble nécessaire pour protéger ce plaisir et en profiter. Vous pouvez ou non vous sentir obligé de le faire partager aux autres.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous ressentez un nouveau plaisir au sein de votre catégorie de prédilection (utiliser un type d'arme inconnu lors d'un combat, prier selon une nouvelle liturgie ou un nouvel hymne, porter un tissu que vous ne connaissiez pas), lorsque vous convertissez un autre personnage à l'appréciation sincère des mérites du plaisir ou lorsque vous savourez le plaisir le plus fort de votre choix, pour la première fois ou par la suite.

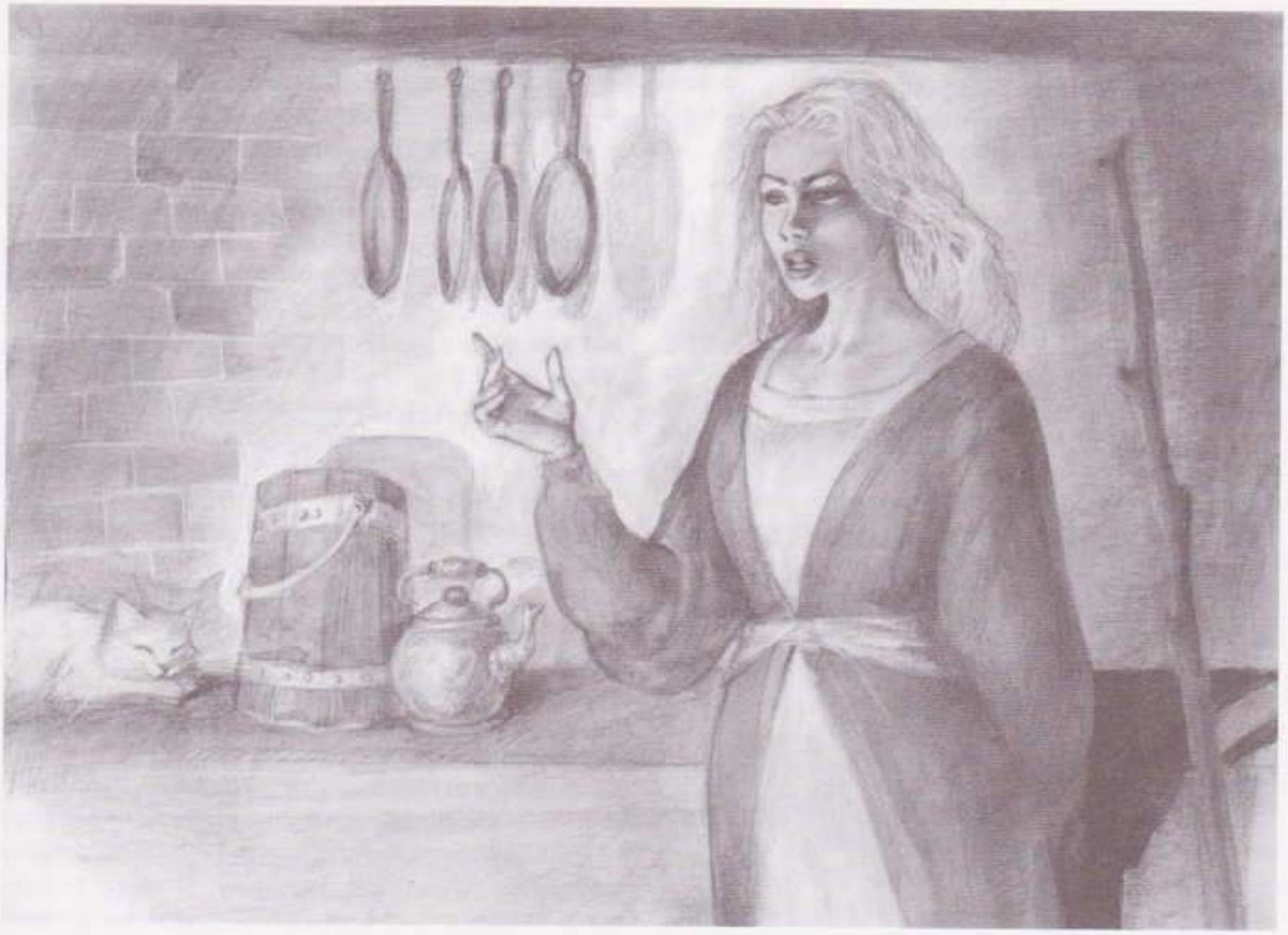
Pédagogue

"Mais je ne savais pas" disent le criminel et le pécheur. Ils protestent, mais ont raison. Qui peut faire le bien sans instruction ? Le vieil Adam en chacun de nous nous empêche d'accéder au savoir divin qui devrait nous revenir de naissance. En absence de révélation, nous devons nous atteler nous-mêmes à la tâche de l'apprentissage. Quelqu'un doit enseigner aux autres les faits du monde et ce quelqu'un, c'est vous. Vous éprouvez une grande joie à corriger les erreurs ou faire reculer l'ignorance, que les autres apprécient vos efforts ou non.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous voyez quelqu'un survivre à une grande menace grâce à l'érudition que vous lui avez apportée ou si vous parvenez à rendre un point d'instruction obligatoire, abolissant pour de bon cette ignorance particulière.

Pénitent

Au commencement était le péché et à la fin sera le jugement. Entre les deux, il n'y a que votre culpabilité et le monde, tant de péchés à reconnaître et expier. Toute votre existence est vouée à la lutte pour la rédemption... qui n'est jamais facile pour les vampires et pourrait bien être mythique pour les descendants de Caïn. Vous faites de votre mieux pour réprimer totalement vos noires



envies ou au moins les canaliser dans des entreprises productives et vertueuses.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous faites un sacrifice substantiel pour expier une récente violation de votre hiérarchie des péchés. Plus grand est le péché, plus le sacrifice doit être durable.

Protecteur

Vous êtes, en effet, le protecteur de vos pairs. Que vous pensiez qu'il s'agit de la volonté de Dieu, de votre devoir envers vos ancêtres et les esprits ou simplement l'obligation de tout être humain conscient, vous savez que l'obligation la plus importante est de subvenir aux besoins des autres. Tout le monde n'apprécie pas vos efforts, comme vous le savez d'expérience, mais le rejet et l'ingratitude ne vous donnent pas le droit de cesser de faire ce que vous savez devoir faire. Vous n'aurez pas de repos avant que tout le monde soit à son aise et ce n'est pas près d'arriver.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous accomplissez un effort significatif qui profite aux autres sans réel retour pour vous. (Ce n'est pas du martyr, il suffit simplement d'agir de manière purement désintéressée).

Rebelle

Les prêtres parlent de Satan, les rois de la Jacquerie. Ils dénoncent la même chose : personne ne devrait jamais défier l'ordre établi. Selon vous, *tout le monde* devrait le défier, car l'ordre existant est pourri jusqu'à la moelle. L'autorité est votre ennemie et vous ferez tout ce qu'il faut pour la renverser. Impulsif ou calculateur, patient ou vif, vous connaissez vos ennemis. Avec le temps, ils apprendront à vous connaître et à vous craindre.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous infligez des dommages significatifs à l'ordre que vous détestez.

Séducteur

Peu importe les objectifs et la condition ultime : ce qui importe est la façon dont on agit. La chose la plus importante dans le monde est le style sous toutes ses manifestations : la bonne apparence, les bons vêtements, les bons discours et actes. Vous aspirez à être le gentilhomme ou la dame dont le panache donne le ton de la communauté alentour. La romance et la rhétorique vous guident. La morbidité, la dépression et le déni de soi sont vos grands ennemis.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous accomplissez une tâche significative avec un style et une grâce particuliers.

Survivant

Le jour du Jugement Dernier est peut-être imminent, ou être distant de milliers d'années. (Ou plus ? Qui sait combien de temps Dieu tolérera cette masse de chair pécheresse et de terre corrompue ?) Votre but est très simple : être là quand surviendra la fin. Vous ferez ce qu'il faut pour survivre entre-temps. Alliance et trahison, dévotion et hypocrisie, autant d'outils que vous utilisez en cas de besoin. Vous vous intéressez à ce qui se passe autour

de vous et si vous pouvez en emmener d'autres avec vous dans ce long voyage, tant mieux. Mais vous ne les laisserez sûrement pas se mettre en travers de votre chemin.

• Vous regagnez de la Volonté lorsque vous survivez à une menace sérieuse grâce à votre détermination et votre ténacité ou si vos conseils permettent à d'autres de survivre à une menace qui les aurait détruits sans cela.

Les Attributs

Les Attributs sont des qualités que tous les êtres humains ont à un certain degré. Une personne qui n'aurait pas un Attribut serait soit morte soit subirait une malédiction surnaturelle extrême, comme la perte de l'Apparence par les Nosferatus. Chaque Attribut est représenté par une échelle de 1 à 5. Un seul point représente le minimum du potentiel humain. Un niveau de 2 est la moyenne de l'humanité dans son ensemble et 3 représente une capacité notoirement supérieure à la moyenne. Quatre points font du personnage l'un des meilleurs de la région dans la qualité représentée par l'Attribut. Un personnage avec cinq points est l'un des meilleurs du monde ou, du moins, l'un des meilleurs à apparaître dans la chronique.

Avec l'âge, la plupart des vampires peuvent s'élever au sommet du potentiel humain. Les vampires à la génération suffisamment basse (voir p. 166) peuvent même aller au-delà, pour accéder à des prouesses notoirement surnaturelles.

Physique

Les Attributs physiques mesurent les qualités du corps, comme la force, la vitesse, la coordination, la résistance… Les vampires peuvent temporairement accroître leurs Attributs physiques en "brûlant du sang" comme expliqué en p. 165.

Force

La Force est le pouvoir musculaire inné d'un personnage, décidant du poids qu'il peut soulever et de la force de ses coups. La Force est l'Attribut qui détermine les dés de dommages pour la plupart des actions de combat, et intervient aussi pour les sauts, les poussées…

- • Mauvais. Vous pouvez soulever 20 kg.
- •• Moyen. Vous pouvez soulever 50 kg.
- ••• Bon. Vous pouvez soulever 120 kg.
- •••• Exceptionnel. Vous pouvez soulever 200 kg.
- ••••• Remarquable. Vous pouvez soulever 300 kg, vous brisez régulièrement les os (ou menacez de le faire) de ceux qui se mettent en travers de votre chemin.

Dextérité

La Dextérité couvre les prouesses physiques autres que la force, comme la vitesse, l'agilité, la coordination… La capacité d'atteindre quelque chose à grande distance ou à se déplacer gracieusement dépendent de la Dextérité.

- • Mauvais. Vous êtes toujours gauche et souvent maladroit.
- •• Moyen. Vous menez votre vie sans trop connaître d'accidents embarrassants.
- ••• Bon. Vous vous déplacez avec une grâce notable et vous en sortez bien dans les domaines sportifs qui attirent votre attention.
- •••• Exceptionnel. Vous pourriez être un acrobate professionnel et avez les réflexes qui feraient de vous un guerrier exceptionnel.
- ••••• Remarquable. Vous avez la grâce constante d'un demi-dieu.

Vigueur

La Vigueur inclut la santé générale, la résistance et la robustesse. Les personnages à la Vigueur forte peuvent encaisser plus de dégâts et récupèrent plus facilement des blessures subies.

- • Mauvais. Votre existence est une succession de petites (et grosses) misères. De votre vivant, vous étiez facilement blessé et guérissiez lentement.
- •• Moyen. Votre santé générale est moyenne.
- ••• Bon. De votre vivant, vous succombiez rarement aux maladies contagieuses de votre entourage. Dans la non-vie, vous résistez aux blessures mieux que les autres vampires.
- •••• Exceptionnel. Vous poursuivez votre chemin face aux défis qui épuisent les autres.
- ••••• Remarquable. Peut-être qu'Adam et Ève étaient aussi vigoureux que cela avant la Chute.

Social

Les Attributs sociaux mesurent la manière dont un personnage s'en sort avec les autres, sous divers aspects. Ils comprennent son apparence, son charme, sa capacité à maîtriser les règles de savoir-vivre… Les Attributs sociaux interviennent dans les groupements de dés pour faire bonne impression, impressionner ou faire peur aux autres et comprendre ce qui se passe dans une communauté.

Charisme

Le Charisme est une qualité mystérieuse qui permet à une personne d'impressionner et de plaire par sa seule personnalité. Le Charisme joue un rôle dans les efforts pour gagner la confiance et la sympathie des autres et pour les aligner sur les propres visions et buts du personnage.

- • Mauvais. Même dans vos meilleurs moments, vous commettez de nombreux impairs sociaux mineurs.
- •• Moyen. Vous commettez rarement d'offense involontaire et jouissez d'un statut social raisonnable parmi vos pairs et voisins.
- ••• Bon. Les gens vous font confiance et aiment votre compagnie sans toujours réaliser qu'ils adoptent votre façon d'être.

•••• Exceptionnel. Voue menez naturellement les groupes dont vous faites partie.

••••• Remarquable. Vous avez la confiance des saints.

Manipulation

La Manipulation est l'art de s'exprimer de manière à faire en sorte d'avoir l'accord des autres, même s'ils ne font pas confiance au personnage concerné. Alors que le Charisme apporte allégeance, la Manipulation pousse à l'obéissance au moment présent, avec ou sans affiliation durable. Notez que la Manipulation n'est pas forcément malhonnête. Les gens peuvent utiliser la rhétorique au service de causes dans lesquelles ils croient véritablement.

• Mauvais. Vous avez du mal à sembler sincère même quand vous l'êtes.

•• Moyen. Vous pouvez persuader et être persuadé aussi facilement que n'importe qui.

••• Bon. Vous avez l'habitude de vous frayer un chemin.

•••• Exceptionnel. Vous avez la carrure d'un bon prêcheur ou d'un Inquisiteur.

••••• Remarquable. Vos paroles poussent tous ceux qui les entendent à aider votre cause et vous vous exprimez avec un charme divin (ou démoniaque).

Apparence

L'apparence est la somme de tous les facteurs qui rendent un individu attirant aux yeux des autres. La beauté physique en fait partie, de même que les attitudes naturelles, les indices subtils des mouvements corporels, la tenue et d'autres traits moins évidents.

• Mauvais. Vous êtes laid selon les standards de votre société et ceux de nombreuses autres.

•• Moyen. Vous êtes banal.

••• Bon. Vous attirez des regards appréciateurs partout où vous allez.

•••• Exceptionnel. Vous ressortez de n'importe quelle foule, que cela une bonne chose ou non.

••••• Remarquable. Les gens vous comparent souvent à un demi-dieu ou à un ange incarné.

Mental

Les Attributs mentaux sont les qualités de l'esprit, comme le raisonnement, l'intuition ou l'acuité des sens (qui concerne autant la compréhension des informations données par les sens que la qualité des organes). Selon l'individu, de hauts Attributs mentaux représentent un génie en général ou une Intelligence plus restreinte.

Perception

La perception est la capacité de ressentir avec précision son environnement. Elle combine des sens accrus et la compréhension intuitive de ce qui peut ou non être important, sans avoir besoin de faire une pause pour une analyse élaborée. Elle contribue aux efforts pour se cacher et pour trouver ce que les autres ont caché, ainsi que la préparation et la localisation d'embuscades et l'interprétation d'indices.

• Mauvais. Vous êtes peut-être brillant, mais renfermé sur vous-même ou simplement inattentif.

•• Moyen. La subtilité vous échappe peut-être, mais vous remarquez toujours l'évidence et vous en sortez très bien avec le moins visible si vous avez du temps et des circonstances favorables.

••• Bon. Vous êtes conscient de votre environnement jusque dans les détails importants, sans avoir à faire d'effort particulier.

•••• Exceptionnel. Rares sont les éléments qui vous échappent lorsque vous avez décidé de les trouver. Vous voyez tout clairement.

••••• Remarquable. Le livre du monde vous ouvre toutes ses pages.

Intelligence

L'Intelligence inclut la capacité d'un personnage à maîtriser les faits et les connaissances, à s'en rappeler en cas de besoin et à les rassembler pour obtenir de nouvelles perspectives. La résolution de problèmes et la logique sont du domaine de l'intelligence. Elle n'inclut pas le bon sens, le jugement moral ou d'autres qualités utiles, et l'érudit intelligent mais inadapté est un stéréotype autant médiéval que moderne. Selon l'individu, une faible intelligence peut dénoter un manque réel de facultés mentales ou un mauvais usage de son potentiel.

• Mauvais. Si vous n'êtes pas stupide, vous n'avez en tout cas pas toutes vos capacités.

•• Moyen. Vous n'avez rien de remarquable et parvenez à vous en sortir dans la vie sans trop de soucis.

••• Bon. Vous êtes perspicace et savez percer de nombreux mystères.

•••• Exceptionnel. Vous apprenez beaucoup, n'oubliez pas grand-chose et améliorez régulièrement votre domaine de prédilection.

••••• Remarquable. Vous êtes comme Salomon ou Ulysse.

Astuce

L'Astuce est la capacité de penser vite, pas nécessairement d'avoir un brillant raisonnement intellectuel ou une perception soigneuse de son environnement. Il s'agit d'une réponse rapide basée sur les informations disponibles et l'instinct de survie. Elle contribue également aux efforts plus délibérés pour identifier des manières de faire intelligentes, des moyens de contourner les défenses des autres et de vous rappeler avec précision de données nécessaires au moment crucial.

• Mauvais. Vos plaisanteries tombent à plat et vous êtes le dernier à le remarquer.

•• Moyen. Vous cheminez dans la non-vie sans trop de surprises déplaisantes.

••• Bon. Vous saisissez vite, et obtenez souvent le meilleur des autres lorsque la vitesse est essentielle.

•••• Exceptionnel. Vous êtes de ceux qui poussent les autres à se dire : "J'aurais aimé avoir pensé à cela."

••••• Remarquable. Vous avez le don d'avoir la réponse appropriée à chaque fois.

Les Capacités

Les Capacités mesurent l'aptitude d'un personnage dans des tâches particulières. Alors que les Attributs mesurent le potentiel brut dans des domaines généraux, chaque Capacité est plus une zone de connaissance ou d'expertise précise. Les Capacités vous permettent d'utiliser le potentiel de votre personnage plus efficacement et compensent dans certains cas des déficiences sous-jacentes. Un combattant au couteau faible mais compétent peut tailler en tranches un adversaire imposant qui ne saurait pas se battre, par exemple. Et un prêtre sans charisme personnel mais qui comprend les principes de la rhétorique peut vaincre en débat un opposant charmant mais sans répartie.

La spécialité et l'expertise

La plupart des Capacités (les exceptions étant signalées dans les descriptions) commencent par un corps commun de savoir, de nombreuses variations et branches séparées étant disponibles selon la culture d'un personnage et les circonstances. Les spécialités mesurent cette propriété en terme de mécanismes de jeu. Lorsque votre personnage a une spécialité pertinente, vous lancez un dé de plus que d'habitude lors de la tâche concernée. Vous acquérez des spécialités avec des points de bonus ou des points d'expérience. Le coût apparaît dans le tableau approprié. Vous pouvez prendre jusqu'à trois spécialités dans une capacité donnée, mais une seule peut s'appliquer à un test. Ainsi, si votre personnage a Mêlée avec comme spécialité "à l'épée" et "contre des opposants multiples" et qu'il combat trois brigands avec son épée longue, il n'a tout de même qu'un seul dé supplémentaire.

L'expertise est une forme de spécialité particulière qui s'applique à la Compétence Artisanats et à quelques autres Capacités génériques. Il s'agit d'un domaine que le personnage a étudié, comme le travail du bois, la forge ou la construction navale. L'expertise fonctionne comme une spécialité, accordant un dé supplémentaire lorsqu'elle s'applique, sauf qu'elle *peut* être combinée à une spécialité (pour un bonus maximal de deux dés). Un personnage peut avoir autant d'expertises qu'il a de points dans la Capacité concernée. La plupart des Capacités génériques accordent un champ d'expertise offert. Les autres doivent être acquis avec des points de bonus ou d'expérience. Les expertises limitent vos opportunités d'employer la Capacité si votre expertise ne s'applique pas. Peu d'architectes peuvent espérer forger un métal avec succès s'ils ne savent pas comment faire, par exemple. Consultez la description des Capacités concernées pour plus de détails.

AGIR SANS UNE CAPACITÉ

Il y aura certainement un moment où vous voudrez que votre personnage fasse quelque chose qui nécessitera une Capacité qu'il n'aura pas. Que faire ? Le fait que vous n'ayez pas de point en Esquive signifie-t-il qu'il ne peut pas se baisser lorsque quelqu'un crie : "À couvert !" ? Non, pas du tout. Mais le fait de ne pas avoir de point en Médecine signifie *vraiment* qu'il ne peut pas espérer traiter une maladie ou guérir les blessures d'un mortel.

En fait, c'est lorsqu'une Capacité manque que l'on voit réellement la différence entre les Talents, les Compétences et les Connaissances. Les Talents sont relativement faciles à saisir, les Compétences plus difficiles et les Connaissances impossibles. Lorsque vous devez tester une combinaison Attribut + Capacité et que vous n'avez pas la Capacité en question, vous testez le seul Attribut. Ce test est modifié selon la catégorie de la Capacité manquante :

- **Talent manquant :** pas de difficulté additionnelle
- **Compétence manquante :** difficulté + 1
- **Connaissance manquante :** pas de test possible (échec automatique)

Plus qu'humain

Les vampires qui sont assez proches de Caïn, leur Père dans les Ténèbres, par le lignage peuvent développer leurs aptitudes à des niveaux inaccessibles par n'importe quel mortel. Consultez la Génération en p. 157 pour savoir comment le lignage d'un vampire repousse les limites du possible.

Comme nous l'avons déjà mentionné, une échelle de un à cinq mesure le potentiel humain. Les personnages qui maîtrisent une Capacité à six points ou plus produisent tous le même effet sur ceux qui les voient faire. Ils engendrent une sorte de crainte révérencielle, comme au cinquième point, mais amplifiée. Seuls les plus distraits des observateurs ne remarqueront pas qu'une personne recourant à une Capacité à six points fait des choses que personne d'autre ne réussirait, avec une grâce et une confiance sans égales. Cela peut sembler angélique ou démoniaque, mais n'a jamais l'air commun, sauf si le personnage fait un effort délibéré pour cacher la pleine mesure de sa compétence.

Dans le cadre de l'interprétation, utilisez les descriptions indiquées pour le cinquième point et amplifiez-les.

Les Talents

Les Talents sont des aptitudes innées, qui ne nécessitent aucun entraînement pour se développer et s'améliorent principalement ou exclusivement par l'expérience.

Les personnages s'améliorent uniquement en y recourant régulièrement. Il est possible de tenter une action nécessitant un Talent que le personnage ne possède pas. Le joueur teste simplement l'Attribut sans ajouter de dés liés au Talent, mais sans pénalité non plus. Tout le monde (ou presque) possède une connaissance minimale de chaque Talent, même sans la compétence minimale nécessaire pour avoir un premier point.

Athlétisme

L'Athlétisme se rapporte à l'exercice physique, que ce soit au cours de sports formels ou dans la vie active. Les actes athlétiques directement liés au combat sont couverts par Bagarre, Esquive, Mêlée et les autres Capacités de combat, sauf dans le cas des armes lancées. Dans ce cas, l'Athlétisme est concerné

- • Novice : Vous menez une existence modérément active.
- •• Capable : Vous pouvez participer efficacement aux tournois de sports locaux.
- ••• Compétent : Vous pouvez vous coucher sur les prix remportés lors de défis de condition physique.
- •••• Expert : Les histoires de vos prouesses sont connues de tous.
- ••••• Maître : Votre réputation vous précède et les rivaux potentiels craignent vos aptitudes.

Possédé par les : barbares, chevaliers, entraîneurs, guerriers, jeunes, lanciers

Spécialités : acrobaties, course, danse, escalade, jonglerie, lancer d'objets, natation

Bagarre

La Bagarre est la capacité à se battre sans arme, soit avec des techniques spécifiques soit en frappant et en comptant sur son expérience pour savoir où et comment s'y prendre. La Bagarre nécessite une bonne coordination, de la rapidité, l'aptitude d'encaisser les coups et la volonté de faire face à des assauts "déloyaux", particulièrement contre des adversaires forts ou rapides.

- • Novice : Vous ne décampez pas de suite face à une bagarre.
- •• Capable : Vous avez eu votre part de bagarres avec vos voisins et autres gros bras locaux.
- ••• Compétent : Vous vous battez avec confiance et compétence et pouvez espérer l'emporter ou tout du moins être encore debout à la fin du combat.
- •••• Expert : Vous pouvez affronter n'importe quel adversaire et espérer gagner.
- ••••• Maître : Vous en accomplissez autant avec vos poings que les soldats et les chevaliers avec leurs armes.

Possédé par les : brigands, brutes, soldats

Spécialités : boxe, clé de bras, combat d'ivrogne, coups, étreinte, esbroufe, lutte

Commandement

Le Commandement est la capacité de donner des ordres aux autres et de se faire obéir. Cela ne change pas l'opinion des autres, ni même leurs convictions. Le Commandement permet à un meneur d'être crédible et digne de respect, selon les standards du groupe qui obéit. Il se combine généralement avec le Charisme et non avec la Manipulation, pour refléter cette distinction.

- • Novice : Vous avez organisé de petites choses dans votre village natal, avec un certain succès.
- •• Capable : Vous dirigez souvent de petits groupes de voisins et de pairs.
- ••• Compétent : Vos devoirs incluent l'exercice d'une certaine autorité, comme être capitaine de la garde ou abbé d'un monastère, et vous vous en acquittez bien.
- •••• Expert : Vous êtes un meneur reconnu dans toute votre région.
- ••••• Maître : Vous êtes, ou pourriez être si vous le vouliez, un grand seigneur de guerre, un pilier de l'Église ou un autre célèbre dirigeant de l'époque.

Possédé par les : autorités ecclésiastiques, commandants, forces de l'ordre, nobles, patriarches de famille

Spécialités : ordres, injonctions, impératifs, grandiloquence, oraisons, piété, sympathie

Empathie

L'Empathie est la capacité de comprendre les états émotionnels des autres et d'y fournir une réponse adéquate, que le personnage compatisse réellement ou souhaite simplement les utiliser. L'Empathie est cruciale pour découvrir les motivations et aide à détecter la malhonnêteté.

- • Novice : Vous semblez compatissant envers ceux avec lesquels vous avez des points communs.
- •• Capable : Vous partagez les joies et les peines des autres, même si vous ne faites pas d'effort particulier dans ce sens.
- ••• Compétent : Vous avez une bonne compréhension de l'âme des autres et jouissez d'un certain respect ou faites naître la peur, selon la manière dont vous utilisez votre savoir.
- •••• Expert : Rares sont les gens qui peuvent vous berner. Vos ennemis murmurent que vous avez de noirs pouvoirs et vos amis que Dieu vous a accordé un don spécial.
- ••••• Maître : Tout ce qui est humain n'est pas un mystère pour vous.

Possédé par les : arnaqueurs, commandants, commères, devins, marchands, parents, prêtres

Spécialités : anciennes émotions, émotions, graves préoccupations, personnalité, problèmes familiaux, vérité

Esquive

L'Esquive est la capacité d'éviter les risques, en combat ou face à d'autres dangers. Elle comprend l'utilisation de tactique de couverture et d'agiles manœuvres et provient de l'entraînement systématique d'un chevalier ou de l'expérience du terrain et de l'instinct des voleurs ou des bagarreurs. L'Esquive joue un rôle crucial dans la survie de tout personnage qui combat souvent, accroissant grandement ses chances de ne subir aucun dommage.

- • Novice : Vous évitez par réflexe toutes les sources mineures de blessure et avez des mouvements assez gracieux.
- •• Capable : Vous êtes difficile à blesser, sauf si quelqu'un ou quelque chose vous atteint par surprise.
- ••• Compétent : Il faut un bel effort d'un adversaire avant qu'il ne vous touche. Vous évitez la plupart des objets lancés ainsi que les dangers immédiats.
- •••• Expert : Seuls les guerriers expérimentés peuvent espérer vous blesser.
- ••••• Maître : Quelle que soit la menace, vous êtes inévitablement ailleurs, ou presque.

Possédé par les : bagarreurs, chasseurs, criminels, éclaireurs, entraîneurs d'animaux, soldats

Spécialités : à cheval, pas de côté, pas en arrière, plonger, se baisser, sauter, se mettre à couvert

Expression

L'Expression est la capacité à communiquer de manière claire et appropriée par des mots, qu'ils soient parlés ou écrits. Les personnages qui ont de hauts niveaux d'expression rendent leurs arguments persuasifs, quelle que soit la vérité sous-jacente. Leurs mots peuvent porter des vérités subtiles ou des tromperies, selon l'utilisation de la capacité. L'Expression, lorsqu'elle sert à composer des textes écrits, ne comprend pas l'aptitude à lire et écrire (il s'agit de l'Érudition).

- • Novice : Vous trouvez parfois le mot juste.
- •• Capable : Vous parlez toujours bien et (si vous être lettré) écrivez assez clairement.
- ••• Compétent : Vous pouvez gagner votre vie avec les mots écrits ou parlés et êtes quasiment certain de remporter les disputes.
- •••• Expert : Vos sermons, discours et autres actes d'expression engendrent un profond respect et d'autres copient votre style.
- ••••• Maître : Votre renommée est importante parmi ceux qui aiment le style et les autres savent qu'il est impossible d'argumenter contre vous.

Possédé par les : agitateurs publics, baladins, poètes, prêcheurs, professeurs

Spécialités : comédie, conte, conversation, improvisation, poésie, prêche

Intimidation

L'intimidation est la capacité de pousser les autres à faire ce que vous désirez, non par respect ou conviction, mais par peur des conséquences en cas de désobéissance. Cela peut inclure les menaces, la force physique ou les tactiques purement psychologiques, selon l'individu.

- • Novice : Vous vous en sortez à peu près avec les cibles les plus faibles.

•• Capable : Les gens autour de vous savent que lorsque vous proférez une menace, vous comptez bien la mettre à exécution, et tentent de ne pas vous énerver.

••• Compétent : Vous avez la présence imposante d'un personnage d'autorité, quel que soit votre statut réel.

•••• Expert : Même ceux qui vous apprécient se sentent nerveux en votre présence et les masses craignent votre ire.

••••• Maître : Vous êtes bien parti pour devenir l'un des tyrans légendaires de l'époque.

Possédé par les : bourreaux, brutes, commandants, seigneurs, voyous

Spécialités : abus de force, affrontement du regard, chantage, menaces claires, menaces voilées, politique, profiter de son rang

Passe-passe

Passe-passe est la capacité d'accomplir des petits exploits de dextérité manuelle, allant de prendre une bourse sur une ceinture à la jonglerie ou la prestidigitation. Cela va plus loin que la dextérité et la dissimulation pour user de dextérité sans se faire voir, comme cacher un objet dans sa main avant de réciter une formule magique.

• Novice : Vous avez parfois pris de très petits objets lorsque personne ne regardait.

•• Capable : Vous pouvez prendre dans les oboles et voler les mendiants aveugles sans difficulté et êtes assez bon pour faire de petits tours divertissants dans les foires locales.

••• Compétent : Vous pouvez gracieusement repartir avec tout ce qui n'est pas cloué et avez les manières policées d'un amuseur professionnel, même si ce n'est pas ainsi que vous gagnez votre vie.

•••• Expert : Lorsque vous accomplissez un tour, il paraît surnaturel à la plupart des spectateurs.

••••• Maître : Les gens se demandent si des instances surnaturelles n'auraient pas commis vos larcins, à cause de votre audace et du fait que vous ne laissez pas d'indices.

Possédé par les : baladins, bouffons, mendiants, voleurs

Spécialités : dissimulation, jonglerie, prestidigitation, vol de bourses

Subterfuge

Le Subterfuge est la capacité à mentir convenablement et à cacher ses motivations et sentiments. Il sert des buts légitimes ou non. Les diplomates et les confesseurs s'en servent parfois pour obtenir des informations.

• Novice : Vous vous en sortez lorsque vous proférez de petits mensonges.

•• Capable : Vous êtes rarement questionné sur les explications que vous donnez.

••• Compétent : Vous avez l'attitude honnête du voleur et du menteur professionnels.

•••• Expert : Même les âmes sages et nobles sont des pions dans vos intrigues.

••••• Maître : Lorsque les accusations pleuvent, vous êtes le dernier mis en cause.

Possédé par les : baladins, charlatans, courtisans, espions, hérétiques, prétendants

Spécialités : baratiner, changer de sujet, flatter, omettre sélectivement, séduire, trouver les faiblesses

Vigilance

La Vigilance est la capacité de remarquer les choses alentours, sans nécessairement le chercher. La plupart des tests de Vigilance se font avec la Perception et s'appliquent généralement aux stimuli physiques plutôt qu'aux questions d'humeur, d'âme…

• Novice : Vous êtes rarement pris totalement par surprise.

•• Capable : Les murmures ne passent pas inaperçus par vous.

••• Compétent : Vous restez constamment sur vos gardes.

•••• Expert : Peu de choses cachées le sont pour vous.

••••• Maître : Vos sens repoussent les limites du potentiel humain et rivalisent avec ceux des animaux.

Possédé par les : chasseurs, messagers, sentinelles, vagabonds, voleurs.

Spécialités : bruits, embuscades, foules, forêts, manifestations angéliques ou démoniaques, paranoïa, pièges.

Les Compétences

Les Compétences sont des arts acquis par apprentissage ou par instruction disciplinée. Il est possible de tenter une action impliquant une Compétence pas assez entraînée pour avoir un premier point, mais le test se fait à difficulté + 1.

Animaux

Cette compétence reflète la compréhension des actions et désirs d'un animal. Elle permet de prédire son comportement, de le contrôler dans une situation difficile ou de l'entraîner.

• Novice : Vous vous en sortez bien avec les animaux domestiques.

•• Capable : Vous comprenez tous les animaux communs dans votre région et pouvez entraîner les animaux qui sont susceptibles de l'être, comme les chevaux ou les chiens.

••• Compétent : Vous êtes un chasseur et pisteur doué et vous en sortez bien même avec les animaux difficiles. Tout le monde dans la région sait qu'il faut venir vous voir pour résoudre un problème avec un animal.

•••• Expert : Aucun animal domestique ne vous résiste et la plupart des bêtes sauvages vous considèrent avec une certaine bonne volonté.

••••• Maître : Les gens comparent votre harmonie spirituelle avec les animaux à celle de Saint François.

Possédé par les : cavaliers, ermites, fauconniers, maîtres-chiens, palefreniers, seigneurs

Spécialités : animaux de ferme, chevaux, chiens, oiseaux de proie, ours, poissons, serpents, vermine

Artisanats

Il s'agit une Capacité générique qui couvre les dons nécessaires pour faire et réparer des choses avec vos mains et évaluer ces mêmes travaux faits par d'autres. Les artisans doués produisent des travaux connus pour leur beauté et pour leur utilité. Vous devez choisir un domaine d'expertise lorsque vous acquérez cette compétence. Vous pouvez en prendre d'autres avec des points de bonus ou d'expérience selon les limites standards (voir p. 145). Vous pouvez utiliser les Artisanats hors de votre domaine d'expertise pour entreprendre des réparations de base et évaluer l'état d'un objet, mais pas pour construire quelque chose de nouveau. Si vous le faites, ce sera considéré comme étant une tentative sans la Capacité adéquate.

Dans le monde médiéval ténébreux, la compétence Artisanats couvre ce qui sera plus tard appelé sciences appliquées, comme l'ingénierie. L'architecture, la métallurgie… sont toutes des domaines d'expertise.

- • Novice : Vous savez réparer des objets cassés et fabriquer des objets qui font plus ou moins ce qu'on attend d'eux.
- •• Capable : Vous pouvez répondre aux besoins des gens qui vous entourent dans le domaine que vous connaissez.
- ••• Compétent : Vous gagnez bien votre vie en tant qu'artisan ou ouvrier, et jouissez du respect de ceux qui font appel à vos services.
- •••• Expert : Vous fabriquez souvent des objets excellents qui sont reconnus partout pour leur élégance et leur durabilité.
- ••••• Maître : Vous êtes l'un des meilleurs artisans de votre domaine et pouvez choisir vos clients dans de nombreux pays.

Possédé par les : artisans, fermiers, dames, gens du peuple, pèlerins, soldats

Spécialités : détail, évaluation, hygiène publique, invention, organisation, travail du métal, travail rapide

Domaines d'expertise : architecture, arsenal, couture et broderie, construction navale, forge, joaillerie, maçonnerie, menuiserie

Commerce

Le Commerce est la capacité à amener des biens sur un marché, avec tout ce que cela comprend. Il inclut l'aptitude à évaluer les marchandises et à identifier les clients potentiels, la connaissance des routes commerciales et le don de négocier les prix. Le commerce est une Capacité générique et vous devrez choisir un type de marchandises lorsque vous prenez cette compétence. Vous pouvez acquérir des domaines d'expertise additionnels avec des points d'expérience ou de bonus, selon les limites standard (voir p. 145). Vous pouvez utiliser le Commerce hors de votre domaine d'expertise pour identifier des marchés potentiels et les experts dans le domaine, voire pour négocier ou marchander quoi que ce soit. Évaluer un article ou une route commerciale hors de votre domaine d'expérience est impossible. C'est comme de tenter une action sans avoir la Capacité adéquate.

Dans le monde médiéval ténébreux, la limite entre commerce légal et illégal est vague au point de ne pas exister et le Commerce vaut autant pour acheter du fromage que pour louer un mercenaire, solliciter une prostituée ou vendre des biens volés. Ainsi, Commerce montre les aspects les plus sombres de la vie, ce que les gens plus modernes appelleraient avoir l'expérience de la rue.

- • Novice : Vous pouvez tirer un bon prix des biens que vous amenez au marché.
- •• Capable : Vous savez conclure des échanges dans votre domaine d'expertise et savez qui contacter dans la région selon ce que vous souhaitez obtenir, légal ou non.
- ••• Compétent : Vous gagnez bien votre vie comme marchand ou usurier. Vous comprenez une partie des autres domaines d'expertise sans difficulté.
- •••• Expert : Vous êtes l'un des premiers experts dans votre domaine et personne ne profite jamais de vous. Aucun marché ne vous est fermé.
- ••••• Maître : Vous êtes un maître marchand, expert en commerce sur tout le continent.

Possédé par les : artisans, bons à rien, fermiers, marchands, mercenaires, prostituées

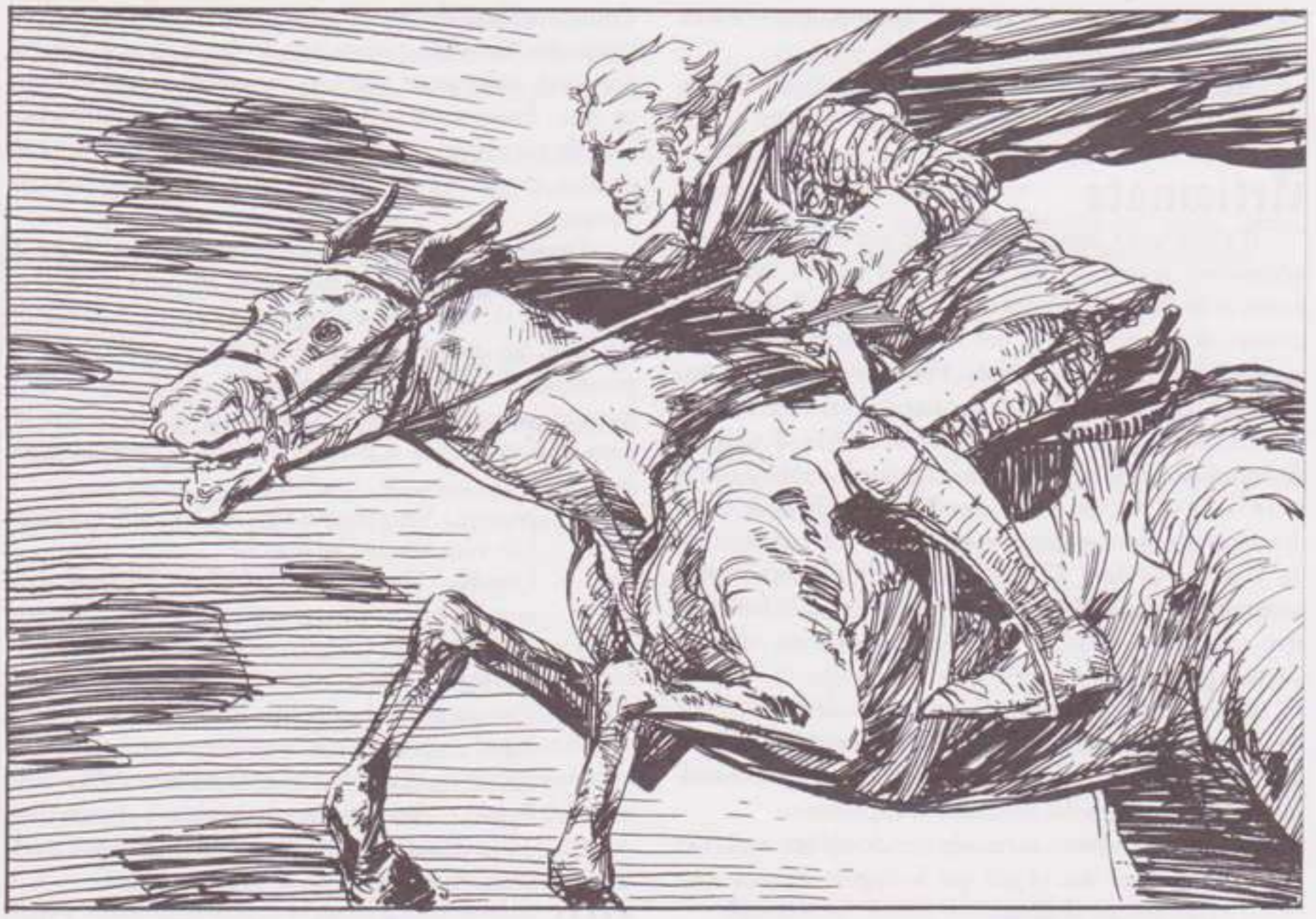
Spécialités : escroquerie, évaluation, négociation, routes commerciales

Domaines d'expertise : bétail, épices, esclaves, marchandises volées, mercenaires, nourriture, reliques, soie, vêtements, vin…

Équitation

L'Équitation est la capacité à voyager sur un cheval ou tout autre monture, en en gardant le contrôle quelles que soient les circonstances. Les cavaliers expérimentés peuvent combattre à cheval, traiter les problèmes les plus communs des chevaux et évaluer la qualité d'une monture et du matériel nécessaire. Consultez la p. 251 pour en savoir plus sur les combats montés.

- • Novice : Vous tenez sur une monture docile tant que les choses ne se compliquent pas.
- •• Capable : Vous savez chasser, poursuivre quelqu'un ou endurer de longues chevauchées, en toute sécurité mais pas toujours confortablement.
- ••• Compétent : Les chevaux n'ont aucun secret pour vous et vous pouvez combattre à cheval sans pénalité.
- •••• Expert : Vous pouvez faire quelques cascades et garder votre cheval calme et en pleine santé même dans les situations dangereuses ou rapidement changeantes. Vous êtes celui qu'on appelle lorsque les autres ont échoué.



••••• Maître : Alexandre le Grand et Bucéphale n'étaient pas plus proches que vous et votre monture favorite, comme les troubadours le rappellent souvent.

Possédé par les : chasseur, chevaliers, croisés, marchands, messagers, nobles, officiers, voyageurs

Spécialités : cascades, combat, discrétion, forêt, sauts, vitesse

Étiquette

L'Étiquette est la compréhension des coutumes sociales d'une ou plusieurs cultures et la capacité à se conduire comme un membre de ces sociétés. Les personnages commencent avec la connaissance de leur région et de la classe sociale dans laquelle ils sont nés. La maîtrise de l'étiquette comprend le discours, les mouvements, les vêtements, les meubles…

- • Novice : Vous évitez la plupart des gaffes sociales et semblez bien élevé dans la culture que vous connaissez le mieux.
- •• Capable : Vous vous comportez sans gêne dans la version de la haute société de votre culture.
- ••• Compétent : Vous comprenez suffisamment les principes de l'organisation sociale pour répondre calmement aux circonstances inattendues et peu communes.
- •••• Expert : Les seigneurs et évêques admirent votre conduite.
- ••••• Maître : Vous imposez les standards auxquels les autres doivent se conformer.

Possédé par les : courtisans, émissaires, enfants, hérauts, maîtres de guilde, nobles, servantes

Spécialités : conduite professionnelle, coutumes étrangères, culture de la rue, manières de cour, traditions familiales

Furtivité

La Furtivité est la capacité de se déplacer sans alerter personne, d'entrer sans permission, de rester caché tout en accomplissant sa tâche et de partir sans faire de vague. Cette Compétence se combine généralement avec la Dextérité, contre la Perception + Vigilance des observateurs potentiels. Elle ne couvre pas les tours de passe-passe, qui sont du domaine du Passe-passe.

- • Novice : Vous savez vous déplacer en terrain familier sans attirer l'attention tant que personne ne vous cherche activement.
- •• Capable : Vous savez assez bien vous cacher dans des endroits familiers, et raisonnablement bien dans des endroits inconnus liés à quelque chose que vous connaissez, comme dans une église construite selon le plan habituel.
- ••• Compétent : Vous vous déplacez en toute discrétion et il faut de gros efforts pour vous empêcher d'accéder aux endroits qui vous intéressent.
- •••• Expert : Vous avez la réputation de pouvoir franchir presque toutes les barrières… ce qui fait que vous êtes souvent soupçonné et vous rend précieux aux yeux de ceux qui cherchent un allié discret.

••••• Maître : Vous figurez dans les ballades des maîtres voleurs, des chevaliers qui entrent dans le Château du Graal et de ceux qui triomphent de tous les obstacles. Votre don semble divin ou satanique selon la manière dont vous l'employez.

Possédé par les : chasseurs, éclaireurs, espions, timides, voleurs

Spécialités : foules, ombres, nature, pister, ramper, rôder

Mêlée

La Mêlée est la capacité à combattre avec une arme au corps à corps, qu'il s'agisse d'un gourdin, d'une épée ou d'une arme plus exotique, selon l'entraînement du personnage. Comme le Tir à l'arc, la Mêlée comprend la capacité d'entretenir son arme (voire de les faire), mais la fabrication d'armes métalliques nécessite Artisanats.

• Novice : Vous pouvez manier des armes simples et toute arme populaire dans la région où vous avez grandi. Vous savez entretenir une arme mais pas la réparer.

•• Capable : Vous savez assez bien vous battre avec des armes communes. Vous savez faire les réparations de base sur une hache ou une arme de mêlée simple.

••• Compétent : Vous savez utilisez efficacement toute une variété d'armes et pouvez gagner votre vie en tant que soldat si vous le voulez. Vous savez faire des réparations de base sur une épée ou des armes de mêlée plus complexe. Vous savez fabriquer des armes de mêlée simples.

•••• Expert : Vous vous distinguez souvent dans les batailles, les tournois et autres démonstrations guerrières.

••••• Maître : Tous ceux qui utilisent votre arme favorite connaissent vos exploits, ce qui peut entraîner des défis autant que le respect.

Possédé par les : barbares, gardes, seigneurs, soldats, voleurs

Spécialités : adversaires multiples, dégainer rapidement, désarmer, épées, gourdins, haches, tactiques en équipe

Représentation

La Représentation est la capacité d'accomplir des actes artistiques. Elle couvre à la fois les aspects techniques de la forme d'expression choisie et la connaissance de ce qu'aime le public. La Représentation est une Capacité générique et vous devez choisir un domaine d'expertise lorsque vous l'acquérez. Des domaines d'expertise supplémentaires peuvent s'obtenir avec des points de bonus ou d'expérience. La Représentation est utile hors de votre domaine d'expérience pour évaluer le talent de quelqu'un d'autre.

• Novice : Vous savez divertir vos amis et votre famille lorsque personne de plus doué n'est disponible.

•• Capable : Vous participez régulièrement aux divertissements locaux et vous débrouillez plutôt bien.

••• Compétent : Vous pouvez vivre de votre art et avez la réputation d'être doué.

•••• Expert : Vos pairs étudient vos œuvres soigneusement. Les masses se regroupent pour vous voir œuvrer.

••••• Maître : Vous pouvez choisir votre public et êtes demandé partout où vous allez.

Possédé par les : acteurs, célibataires, dames, moines et nonnes, musiciens, troubadours

Spécialités : composition, de cour, paillard

Domaines d'expertise : chant, comédie, danse, instruments à corde, instruments à vent, percussions

Survie

C'est la capacité à composer avec les défis d'un environnement difficile : trouver un abri, retrouver la civilisation, débusquer de la nourriture et de l'eau, chasser… Elle inclut la connaissance des menaces communes posées par une sorte d'environnement particulier, comme une forêt ou un marécage. Le groupement de dés pour un test de Furtivité en pleine nature est limité par le niveau en Survie du personnage.

• Novice : Vous savez résoudre les défis routiniers posés par l'environnement commun de votre région natale.

•• Capable : Vous ne mourrez pas de faim, quel que soit l'environnement, même si vous ne serez pas à l'aise avant d'avoir rejoint le prochain campement.

••• Compétent : Vous savez vous mettre, vous et les autres, à l'abri quelles que soient les circonstances et savez vivre efficacement des fruits de la chasse…

•••• Expert : Vous savez tracer de nouvelles pistes dans une nature vierge et composer avec tous les défis que le monde naturel peut trouver.

••••• Maître : Les noirs pouvoirs de la nuit (et du jour) des terres au-delà de toute civilisation ne vous font pas peur.

Possédé par les : bandits, barbares, croisés, pèlerins, pénitents, réfugiés

Spécialités : chasse, côtes, découvertes, déserts, forêts, marais et marécages, mers profondes, montagnes, pister

Tir à l'arc

Il s'agit de la capacité à utiliser un arc, arme de tir la plus commune à l'époque. Les archers expérimentés savent également entretenir et réparer leurs armes, voire comment les faire. Le tir à l'arc concerne les arcs et les autres armes apparentées. Elle ne couvre pas les lances ou les autres armes de jet. L'utilisation de telles armes dépend de l'Athlétisme.

• Novice : Vous pouvez tirer précisément tant que la situation n'est pas trop distrayante. Vous savez entretenir un arc, mais pas le réparer.

•• Capable : Vous savez bien chasser et combattre à l'arc. Vous savez entretenir et réparer un arc, mais pas en fabriquer un.

••• Compétent : Vous utilisez un arc avec grâce et style et fabriquez des armes respectées pour leur qualité.

•••• Expert : Les seigneurs de guerre et ceux qui ont besoin de bons archers cherchent à vous embaucher.

••••• Maître : Ni la distance, ni l'obscurité ni quoi que ce soit ne semble capable d'empêcher vos flèches d'arriver précisément où vous le souhaitez.

Possédé par les : bandits, braconniers, forestiers, gardes, compétiteurs

Spécialités : chasse, cibles mouvantes, embuscade, forêt, monté, terrain plat, tir rapide, tir sur cible

Les Connaissances

Les Connaissances sont des Capacités qui demandent une maîtrise intellectuelle des informations. Elles nécessitent presque toujours des tests en combinaison avec des Attributs mentaux, même si d'autres Attributs peuvent être plus adéquats à l'occasion. Hors des légendes les plus populaires, les personnages qui n'ont pas de point dans une Connaissance particulière ne peuvent même pas tenter une action qui y fait appel. Notez que même si les descriptions de ce que peuvent faire les personnages avec leur niveau de Connaissance se réfèrent à une instruction académique mortelle, ce n'est pas la seule manière de développer une Connaissance. L'apprentissage personnel et le tutorat institutionnel dans un contexte non académique permettent également d'apprendre ces Capacités.

Droit

Le Droit est la connaissance de la justice et de ses applications aux affaires pratiques. Dans le monde médiéval ténébreux, le Droit couvre deux sujets très différents : l'accumulation organique (pour ne pas dire chaotique et contradictoire) de la loi commune basée sur les décisions au cas par cas et la tradition rigoureuse et académique basée sur la loi romaine et guidée par la logique et la théologie. Plus le rang social d'un personnage est élevé, plus cette dernière domine. La loi canonique, loi religieuse de l'Église, s'appuie principalement sur la loi romaine pour les bases et ses principes de développement et les érudits en loi canonique ont un avantage certain dans les affaires basées sur la loi romaine séculière. Il en va de même pour les légalistes séculiers qui veulent traiter de loi canonique.

• Débutant : Vous connaissez toutes les lois importantes de votre région et bon nombre de lois moins importantes ou moins souvent invoquées.

•• Étudiant : Vous pouvez vous défendre, vous et vos camarades, contre la plupart des charges et savez comment accuser les autres, tant que vous avez eu un moment pour étudier les lois locales.

••• Cultivé : Vous pouvez gagner votre vie comme avocat ou conseiller au tribunal, séculier ou religieux selon votre spécialisation. Les gens de votre voisinage vous posent des questions sur les lois.

•••• Érudit : Votre vision sur l'application convenable de la loi modèle la pratique dans une région importante.

••••• Maître : Vous êtes révéré comme l'un des plus grands théoriciens de la loi de l'époque.

Possédé par les : criminels, forces de l'ordre, juges, rois, seigneurs

Spécialités : diplomatie, jugement, loi canonique, loi de propriété et d'héritage, loi locale, obligations féodales

Érudition

L'Érudition couvre les connaissances de base du Moyen Âge : le trivium (grammaire, rhétorique et dialectique) et la quadrivium (arithmétique, musique, géométrie et astronomie). Toute personne allant à l'université apprend le monde, divisé selon ces deux catégories. Tout personnage qui a acquis l'Érudition au cours des 300 dernières années, doit choisir l'un des deux groupes comme domaine d'expertise initial (et peut acquérir l'autre par la suite). Seuls les vampires créés avant l'avènement des universités médiévales ou les autodidactes échappent à cette règle. Toute autre catégorie semble étrange au mieux (et très suspecte au pire) aux yeux de ceux qui ont une éducation conventionnelle.

Votre personnage doit connaître le latin, ce qui nécessite le premier niveau de Linguistique, pour accéder au second niveau d'Érudition.

• Débutant : Vous connaissez les bases du latin et les bases les plus fondamentales de votre domaine d'expertise.

•• Étudiant : Vous savez bâtir des arguments solides et connaissez des écrits importants dans tous les domaines couverts par votre domaine d'expertise.

••• Cultivé : Vous pouvez gagner votre vie en enseignant aux autres. Vous connaissez le grec et certainement d'autres langues en plus du latin et vos propres remarques et écrits forcent le respect de vos pairs.

•••• Érudit : Les profanes admirent votre esprit, mais pensent que vous avez laissé passer votre vie pour le plaisir d'apprendre. Vous conseillez, en toute confidence, les potentats sur des sujets importants.

••••• Maître : Toutes les bibliothèques sur les sujets que vous étudiez semblent incomplètes sans vos œuvres.

Possédé par les : moines, officiels de la cour, prêtres, scribes, tuteurs

Spécialités : citation, instruction, recherche

Domaines d'expertise : trivium ou quadrivium

Investigation

L'Investigation est la capacité à examiner systématiquement son environnement et analyser les résultats. C'est l'instrument central pour les enquêtes judiciaires, la

traque de l'hérésie religieuse et ainsi de suite. Elle inclut de comprendre les principes de la recherche et d'avoir l'œil pour les détails.

- • Débutant : Vous voyez régulièrement des choses que les autres manquent et il est difficile pour vos proches de garder un secret si vous décidez de le percer.
- •• Étudiant : Vous savez comment apprendre des informations auprès des autres sans les alarmer et vous pouvez éclaircir de nombreux mystères.
- ••• Cultivé : Vous pourriez gagner votre vie comme enquêter professionnel dans un but séculier ou religieux. Même si vous avez choisi une autre profession, votre acuité est respectée.
- •••• Érudit : Les faits les plus complexes et les mieux cachés s'éclairent lorsque vous les observez.
- ••••• Maître : Lorsque tous les autres moyens échouent et que les saints choisissent de ne pas intervenir par des révélations surnaturelles, les gens qui sont gênés par un mystère viennent vous voir.

Possédé par les : chasseurs de prime, collecteurs d'impôts, confesseurs, espions, forces de l'ordre, juges, parents

Spécialités : comptabilité, informateurs locaux, tenue de comptes, recherche, traque

Linguistique

La Linguistique est la connaissance des langues autres que celle utilisée le plus souvent au cours de votre jeunesse. Tout personnage commence avec une langue offerte. La maîtrise de la Linguistique comprend les principes qui sous-tendent les langues, leurs relations et leur évolution ainsi que le contenu de langues spécifiques. L'Europe médiévale grouille de dialectes et de langues régionales, mais (à la discrétion du Conteur) vous pouvez supposer qu'un talent dans une langue spécifique accorde la compréhension des variantes et dialectes majeurs. Les langues majeures incluent le latin, l'occitan, le (vieux) français, l'anglais (moyen anglais), le castillan, divers dialectes italiens, divers dialectes germaniques, le grec…

- • Débutant : Une langue supplémentaire.
- •• Étudiant : Deux langues supplémentaires.
- ••• Cultivé : Quatre langues supplémentaires.
- •••• Érudit : Huit langues supplémentaires.
- ••••• Maître : Seize langues supplémentaires.

Possédé par les : diplomates, dockers, érudits, interprètes, marchands, prêtres, voyageurs

Spécialités : diplomatie, jurons, politique, termes techniques, théologie

Médecine

La Médecine est la connaissance du corps humain (et à un degré moindre d'un corps transformé par le vampirisme, la lycanthropie et toute autre condition exotique). Selon l'inclinaison particulière d'un personnage, elle peut couvrir à la fois le soulagement pratique des traumatismes et des blessures, ainsi que les traditions académiques basées sur l'érudition grecque et latine, qui est souvent inexacte dans les domaines de l'anatomie et de la physiologie. La Médecine couvre également la connaissance des herbes et plantes curatives des maladies.

- • Débutant : Vous pouvez soigner des blessures mineures et aider les gens à récupérer de fièvres, d'infections mineures…
- •• Étudiant : Vous pouvez traiter les problèmes les plus communs, sans luxe ni soulagement instantané, mais gardez au moins les gens en vie assez longtemps pour que la guérison normale se fasse.
- ••• Cultivé : Vous pouvez gagner votre vie comme chirurgien ou autre professionnel médical. Si vous avez une autre profession, comme d'être mercenaire, vous êtes néanmoins régulièrement sollicité.
- •••• Érudit : Si vous vous dévouez à la guérison des autres, la région dans laquelle vous vivez a bonne réputation dans le domaine de la santé et de la prospérité. Vous avez souvent de nouvelles idées sur la manière dont résoudre des problèmes médicaux.
- ••••• Maître : Les histoires populaires racontent comment vous et l'esprit d'Hippocrate œuvrez ensemble pour éloigner les suppôts de l'Enfer des âmes mourantes qu'ils prendraient sans cela.

Possédé par les : apothicaires, barbiers, chirurgiens de terrain, dames, écuyers, veuves

Spécialités : anti-poison, blessures au combat, chirurgie mineure, diagnostique, herbes, maladies, premiers soins, sage-femme

Occulte

L'Occulte comprend la connaissance de tous les pouvoirs surnaturels, plus particulièrement le savoir qui dérive des études normales, de l'expérimentation et des traités (et donc au-delà de la Sagesse populaire). L'Occulte fournit généralement des connaissances plus spécialisées, avec une plus grande part de vérité face à l'erreur et à la distorsion. Les occultistes acquièrent des parcelles d'information sur de nombreux sujets. Plus le niveau d'Occulte est élevé, plus les résultats des tests d'Occulte sont fiables. Il existe un certain domaine commun à l'Occulte et à la Théologie : le pouvoir des saints et la reconnaissance du miraculeux.

- • Débutant : Vous connaissez le schéma général des pouvoirs bénéfiques, maléfiques ou neutres, qui œuvrent dans votre région.
- •• Étudiant : Vous savez de nombreuses choses sur le monde surnaturel. Vous pouvez avoir eu des expériences directes avec le monde surnaturel, même si vous avez certainement mal interprété une partie de ce qui vous est arrivé.
- ••• Cultivé : Vous êtes perçu comme un érudit du mystérieux, regardé avec un mélange de crainte et de respect par ceux qui doivent recourir à vos services. Vous pouvez avoir des contacts réguliers avec un être surnaturel quelconque.

•••• Érudit : Les mystères de la société nocturne vous sont ouverts. Si vous possédez un rang social suffisant, des autorités séculières ou religieuses vous veulent probablement comme conseiller.

••••• Maître : Le démon nommé Légion peut vous chercher pour tenter pour la seconde fois de vaincre l'homme le plus saint de l'époque, mais il ne gagnera pas.

Possédé par les : adeptes de Satan, chasseurs de sorcières, hérétiques, inquisiteurs, juges, magiciens, païens, prêtres

Spécialités : anciens secrets, paganisme, kabbale, sorcières, soufisme, vampires

Politique

La Politique est la théorie et la pratique du gouvernement : ce que les gouvernants anciens et modernes ont écrit et la manière dont les gens répondent à diverses formes d'autorité. Elle inclut de savoir comment les gens gagnent du pouvoir, comment ils le gardent et comment ils le perdent. Les hauts niveaux de Politique incluent plus de théorie et plus d'informations sur les pratiques de pays lointains.

• Débutant : Vous savez comment fonctionnent les choses dans votre communauté natale et pouvez généralement utiliser le système local pour obtenir ce que vous voulez.

•• Étudiant : Vous traitez avec les autorités en pleine confiance si vous êtes hors de la hiérarchie ou avec la population gouvernée si vous détenez un poste.

••• Cultivé : Vous savez comment utiliser la hiérarchie à tous les niveaux qui vous concernent de près et pouvez vous conduire efficacement si vous devez vous débrouillez d'affaires politiques.

•••• Érudit : Vous êtes connu comme un gouverneur ou conseiller avisé et vos commentaires jouissent d'un grand respect.

••••• Maître : Les gens vous considèrent comme un Platon ou un Cicéron moderne.

Possédé par les : bouffons, conseillers, courtisans, hérauts, seigneurs

Spécialités : obligations féodales, héraldique, histoire, religion, ville

Sagesse populaire

C'est la sagesse du peuple, en opposition à l'enseignement de l'université. Ce n'est pas systématique, mais de manière aléatoire, elle couvre le savoir accumulé par les paysans, les marchands et tous ceux qui n'ont pas de serviteurs ou vivent isolés. Elle inclut les sujets communs, comme de savoir quels plantes et animaux de la région sont comestibles, quelles herbes peuvent se cuisiner ou ont des propriétés curatives, les signes de mauvais temps imminent, les règles évidentes pour résoudre les problèmes domestiques et la sagesse populaire concernant les dangers (surnaturels et autres) de la nuit. Contrairement aux autres Connaissances, les personnages qui n'ont pas Sagesse populaire peuvent tenter des actions qui y recourent, mais à difficulté + 2. Malgré la diversité des sujets inclus, la Sagesse populaire n'est pas une Capacité générique avec des domaines d'expertise.

- Débutant : Vous connaissez tous les contes échangés au coin du feu et vous les rappelez au besoin.
- •• Étudiant : Vous connaissez les légendes obscures et traditionnelles de votre région et très peu d'histoires – même si elles sont étranges et pleines de dangers – vous surprennent dans votre domaine de prédilection.
- ••• Cultivé : Vous apprenez rapidement les légendes de toutes les régions que vous traversez et les autres savent que lorsque le monde invisible se fait remarquer, vous êtes celui qui en saura certainement le plus.
- •••• Érudit : Vous êtes célèbre pour votre connaissance des affaires mystérieuses et certains vous craignent car vos explorations vous permettraient de conclure des pactes avec de noires forces.
- ••••• Maître : Votre perception étrange des faits bizarres fait de vous la cible des plaintes des individus de toute classe qui subissent de mystérieuses déprédations.

Possédé par les : anciens du village, ermites, fermiers, herboristes, magiciens, mères de famille, sorcières

Spécialités : par conté ou région (Sud de la France, Nord de la France, Angleterre, Bavière...), présages, protections, remèdes, sagesse arabe, sagesse juive

Sénéchal

Sénéchal est la capacité à administrer des propriétés, qu'il s'agisse d'une maison ou d'un royaume. Il couvre la connaissance des biens physiques et leurs besoins, de la moisson des récoltes à l'entretien des bâtiments et les dons sociaux pour coordonner le travail des autres, résoudre les disputes, satisfaire ceux qui doivent être payés... Un sénéchal doué peut évaluer l'état des propriétés des autres, selon son expérience et sa connaissance théorique.

- Débutant : Vous pouvez vous occuper des propriétés de votre famille ainsi que quelques autres tant qu'il n'y a pas de pression ou de stress.
- •• Étudiant : Vous savez diriger une affaire ou un manoir et ceux qui sont impliqués sont raisonnablement heureux.
- ••• Cultivé : Vous vous occupez avec succès de plusieurs propriétés dans une région étendue, même en temps de guerre, de famine et autre calamité.
- •••• Érudit : Les meneurs savent qu'ils peuvent vous laisser administrer leurs terres et biens et les reprendre en meilleure condition que lorsqu'ils vous les ont confiés.
- ••••• Maître : Les prêcheurs illustrent la signification contemporaine de la parabole des talents par les histoires de vos réussites.

Possédé par les : aubergistes, chevaliers, épouses, intendants, seigneurs, sénéchaux

Spécialités : domaines féodaux, fermes, héritages, maisons nobles, ordres religieux, propriétés urbaines

Théologie

La Théologie est la connaissance de la reine des sciences, l'étude de la volonté de Dieu en toutes choses. Elle combine l'érudition historique avec la logique et une mesure d'expression artistique. La Théologie en elle-même ne rend pas un personnage éloquent, mais peut fournir des informations nécessaires pour persuader efficacement et est cruciale pour évaluer de nombreuses affaires sociales. Rien d'humain ou de physique n'est hors de la portée des commandements de Dieu, comme le savent les hérétiques et les orthodoxes et il y a une dimension théologique aux désaccords politiques, économiques et autres... Gardez à l'esprit que, pour le peuple médiéval, ce n'est pas une histoire de suppositions infondées et de conviction personnelle, mais de vérités connues soumises à une analyse raisonnée. C'est une science aussi rigoureuse que la médecine ou la balistique.

- Débutant : Vous connaissez les doctrines majeures de la foi qui domine dans votre foyer, et vous comprenez l'essentiel des doctrines communes, même si vous n'en maîtrisez pas les détails.
- •• Étudiant : Vous connaissez les écrits saints et les enseignements importants, passés et présents.
- ••• Cultivé : Vous pouvez débattre des points techniques de la croyance juste, comme vous la concevez, et comprenez les croyances des autres même si vous n'êtes pas d'accord.
- •••• Érudit : Les hérétiques et les infidèles craignent de s'opposer à vous et vous êtes un pilier de la communauté de fidèles, où que vous soyez.
- ••••• Maître : Vous êtes un Saint Paul ou un Saint Pierre moderne, selon que vous vous consacrez à convertir des incroyants ou que vous répondiez aux besoins de ceux qui croient déjà.

Possédé par les : hérétiques, magiciens, moines, prêtres, profanes dévots, troubadours

Spécialités : confession, débat, hérésie, interprétation, orthodoxie

Les historiques

Les historiques mesurent votre personnage sous des aspects qui ne sont pas aussi innés que les Attributs ou les Capacités. Ils s'attachent à votre personnage et à ses liens avec le reste du monde : qui il connaît, quels biens il possède, la réputation dont il jouit. Tout comme les Attributs et les Capacités, les historiques quantifient et posent des limites dans des domaines que les personnages perçoivent de façon plus fluide. Votre personnage ne pense pas : "J'ai précisément trois amis sur lesquels je peux compter pour ce genre d'information" par exemple. Seule la génération d'un vampire est une affaire aussi clairement exprimée en nombre pour le personnage que le joueur.

Alliés

Les Alliés sont des hommes et des femmes mortels qui soutiennent le personnage. Il peut s'agir de membres de sa famille, d'amis (d'avant ou après son Étreinte), de

membres de l'organisation à laquelle il adhère ou liés à lui d'une quelconque manière. Quel que soit le cas, ils l'aident de bon gré et sans y être obligés. Ils ne sont pas toujours disponibles – dans un moment crucial, le Conteur peut limiter leur disponibilité – et n'iront pas jusqu'au suicide.

Les détails concernant les alliés de votre personnage dépendent tous de votre imagination et de l'approbation de votre Conteur. Les autorités temporelles et religieuses, les personnes importantes dans un commerce ou une profession, les personnalités familiales et autres sont des possibilités. Décrivez les alliés de votre personnage avant le début du jeu, pour que le Conteur et vous sachiez de quoi vous parlez.

Au choix du Conteur : Avec l'approbation de votre Conteur, les alliés de votre personnage peuvent être des vampires ou d'autres êtres surnaturels. Votre Conteur peut demander qu'un allié vampirique coûte un point de plus et qu'un fantôme ou tout être surnaturel coûte deux points de plus. Si vous tentez cette approche et que votre Conteur est d'accord, souvenez-vous que des alliés inhabituels peuvent attirer l'attention de forces puissantes sur votre personnage. Celles-ci peuvent considérer cette alliance comme une menace ou une chose à exploiter à leurs propres fins. Les bénéfices et les risques vont de pair.

- • Un allié d'influence et de pouvoir modéré dans votre communauté proche.
- •• Deux alliés, d'un pouvoir modéré localement et d'une certaine influence dans le comté ou la région.
- ••• Trois alliés, dont un détient un pouvoir important, officiel ou autre.
- •••• Quatre alliés, dont un extrêmement influent.
- ••••• Cinq alliés, dont un qui a un poids majeur dans une institution importante et peut aider à distance.

Contacts

Les contacts sont des gens qui sont prêts à fournir des informations à votre personnage, même s'ils ne lui offriront aucun autre service. Chaque niveau de Contacts inclut un individu spécifique, pour lequel il faut une description, et un "halo" de liens dans une couche sociale. Par exemple, si vous avez un contact spécifique dans la cathédrale locale, vous pouvez au moins obtenir des informations rudimentaires sur les vicaires, diacres et enfants de chœur du coin. Si votre contact est le capitaine du port, vous pouvez être sûr d'avoir des informations auprès des marins, des débardeurs et des aubergistes proches. La difficulté des tests pour obtenir des informations auprès de ces individus, des contacts secondaires, est toujours plus importante que si vous questionnez les individus avec lesquels votre personnage traite généralement. La difficulté sera au moins de 7 et certainement plus, si vous voulez l'information rapidement ou s'il s'agit d'un renseignement ésotérique.

Lorsque votre personnage a besoin d'une information très rapidement : testez son Astuce + Contacts à difficulté 7. Chaque succès donne un élément d'information pertinent, selon le sujet. Cependant, votre personnage a besoin de contacts utiles dans ce domaine pour que cela fonctionne. (Même le meilleur test n'aura pas le résultat escompté si votre personnage cherche des renseignements sur les conditions en mer médi-

terranée auprès de paysans écossais.) Pour rassembler des renseignements en prenant le temps, le personnage doit poser ses questions et attendre le retour des résultats. Testez le Charisme + Contacts à difficulté 7. Chaque succès donne un élément spécifique d'information et il faut compter une semaine pour le retour. Vous pouvez raccourcir ce délai pour qu'il soit de trois jours par élément d'information en élevant la difficulté à 8 ou d'un jour par élément en choisissant une difficulté 9.

- • Un contact majeur et deux ou trois contacts secondaires.
- •• Deux contacts majeurs et environ cinq contacts secondaires.
- ••• Trois contacts majeurs et de huit à dix contacts secondaires.
- •••• Quatre contacts majeurs et de 10 à 15 contacts secondaires.
- ••••• Cinq contacts majeurs et un grand nombre de contacts secondaires (presque tout le monde dans le domaine général partagera certaines informations).

Domaine

Le domaine est le territoire physique, presque toujours compris dans une ville, auquel votre personnage contrôle l'accès dans le but de se nourrir. Il ne peut pas empêcher les habitants vivants de vaquer à leurs affaires, mais il peut surveiller ce qui se passe. Il peut également avoir des serviteurs ou des alliés qui regardent les allées et venues des vampires et le préviennent dès qu'un vampire inconnu arrive. Le Domaine se réfère spécifiquement à la terre et aux propriétés qui s'y trouvent, par opposition aux gens qui y vivent (qui composent un Troupeau). Le Domaine peut jouer un rôle important dans la société Caïnite – les vampires qui n'ont pas de domaine important méritent rarement le respect – mais ce n'est pas une garantie de statut chez les Caïnites.

Chaque niveau de Domaine réduit la difficulté de se nourrir d'un point pour le personnage et pour ceux qu'il laisse faire. Cela ajoute aussi à votre réserve de sang de départ (mais pas maximale). Si vous utilisez l'option de sécurité d'un domaine, chaque point de sécurité élève la difficulté de se nourrir d'un point pour des vampires non invités.

- • Une maison familiale ou une ferme et les propriétés environnantes, assez pour un refuge de base.
- •• Une église ou toute autre structure large, un ponton et l'entrepôt adjacent ou un pont et un gué, un endroit avec un accès facile et contrôlable vers le monde extérieur.
- ••• Un quartier d'une ville ou les bâtiments d'un carrefour rural, un endroit avec plus de possibilités de se cacher, mais moins de sécurité.
- •••• Un labyrinthe, réseau de citernes, domaines sur une colline surplombant une ville ou les tavernes et postes de garde des deux côtés d'un col d'une montagne, un endroit qui fournit à la fois des possibilités et la sécurité.
- ••••• Un quartier ghetto, une garnison frontalière autarcique ou une ferme multifamiliale.

Comme nous l'avons déjà spécifié, les personnages d'une coterie peuvent partager leurs ressources domaniales pour de meilleurs résultats. De six à huit points permettent qu'une petite ville devienne un domaine. 10 à 15 points assurent une destination commerciale importante mais pas très vaste ou un centre de pèlerinage. Une ville comme Rome (Caire ou Bagdad) demanderait plusieurs centaines de points de Domaine.

Au choix du Conteur : Votre Conteur peut vous permettre de consacrer un ou deux points de Domaine pour accroître la sécurité du Domaine au lieu de sa taille. Si cette option s'applique à votre chronique, chaque point consacré à la sécurité donne une difficulté de + 1 à toute tentative d'entrer sur le domaine pour toute personne que le personnage n'a pas spécialement autorisé à entrer et une difficulté de – 1 pour que votre personnage identifie et traque les intrus sur son domaine. Un Domaine d'un point en taille et de deux points en sécurité, par exemple, est petit mais résistant aux intrus, contrairement à un Domaine de trois points sans sécurité particulière. La sécurité du Domaine peut également être assurée par des points groupés, à la discrétion du Conteur.

Génération

La Génération est le nombre de vampires en lignée directe entre le personnage et Caïn, le Premier Vampire. La plupart des nouveaux vampires de l'époque médiévale sont de la 12ème génération. Avoir une génération plus basse signifie qu'un ancien (ou un adepte de la diablerie) a choisi le personnage pour infant, pour des raisons spécifiques. Consultez la p. 166 pour connaître en détail ce que la génération permet.

- • 11ème génération. Réserve de sang de 12, peut dépenser 1 point de sang par tour, niveau maximal de Trait : 5.
- •• 10ème génération. Réserve de sang de 13, peut dépenser 1 point de sang par tour, niveau maximal de Trait : 5.
- ••• 9ème génération. Réserve de sang de 14, peut dépenser 2 points de sang par tour, niveau maximal de Trait : 5.
- •••• 8ème génération. Réserve de sang de 15, peut dépenser 3 points de sang par tour, niveau maximal de Trait : 5.
- ••••• 7ème génération. Réserve de sang de 20, peut dépenser 4 points de sang par tour, niveau maximal de Trait : 6.

Influence

L'Influence mesure jusqu'à quel point votre personnage peut faire respecter ses souhaits dans la société mortelle. Dans la plupart des cas, il a acquis de l'Influence par divers moyens, y compris la persuasion, le chantage, l'intimidation, la manipulation directe des esprits et des émotions et en se faisant passer pour un mortel si nécessaire. Il faut du temps pour accumuler plus d'un ou deux

points d'Influence dans une communauté, quelle que soit sa taille, et les hauts niveaux d'Influence sont réservés aux vampires qui sont prêts à passer des années ou des décennies à se tailler une place. L'Influence ne permet pas non plus de satisfaire tous les caprices de votre personnage. Il est toujours plus facile de faire accomplir aux institutions ce qu'elles sont déjà enclines à faire. Les forces de l'ordre n'ont besoin que de légères incitations pour arrêter des étrangers suspects ou pour intervenir lors d'opérations illégales dont les mandataires n'ont pas payé de pots-de-vin récemment, par exemple. Mais il leur faut une motivation importante pour tuer une personne apparemment innocente ou arrêter des dirigeants civils importants. L'interprétation demande donc de dire clairement que l'on recourt à l'Influence, surtout si le vampire déforme le but de l'institution.

(L'utilisation de l'historique Influence contribue grandement à la corruption inévitable des institutions du monde médiéval ténébreux. Les vampires font partie des légions des ténèbres contre lesquelles les prêcheurs et réformateurs mettent en garde, rongeant les boyaux de la société pour leur gain personnel. Il faut du temps pour discréditer ou miner ceux qui croient à la cause et les remplacer par des pions et des meneurs prêts à abandonner toute rectitude morale dans un but divers. Mais les vampires ont le temps. Ils modèlent le monde médiéval autant qu'ils le subissent.)

Chaque niveau d'Influence réduit d'un point la difficulté de tout test social approprié. Gardez à l'esprit que cela s'applique au domaine et à la région dans lesquels votre personnage a de l'Influence. Une Influence sur le clergé de Provence ne sert à rien en traitant avec des brasseurs de bière à Vienne.

- • Modérément influent : du poids dans les affaires d'une ville ou d'une paroisse.
- •• Bien introduit : du poids dans les affaires d'un comté ou d'un diocèse.
- ••• Position influente : force à prendre en compte dans plusieurs comté ou un archidiocèse.
- •••• Grand pouvoir personnel : force dans la vie d'une nation ou d'un ordre transnational.
- ••••• Très influent : éminence grise de l'Église ou derrière plusieurs trônes nationaux.

Mentor

La plupart des Caïnites sont laissés à eux-mêmes une fois indépendants de leur père. Le Mentor reflète la présence continuelle d'un vampire plus âgé qui s'intéresse au personnage, lui fournissant conseils, aide et ressources (selon les intérêts du mentor). Le Mentor n'est pas une solution magique à tous les problèmes du personnage, un idiot qui abuse peut convaincre le mentor de soutenir quelqu'un d'autre. Le Mentor n'est pas non plus à la disponibilité du personnage, car il a probablement des affaires propres à traiter. C'est une bonne source de lettres de recommandation, de perspective historique sur des problèmes actuels et d'assistance discrète.

Le Mentor est souvent le père de votre personnage, avec lequel il garde des liens sociaux. Il peut s'agir d'un autre ancien que le personnage rencontre, voire d'un groupe de vampires comme les membres d'une fondation Tremere ou les résidents d'un monastère proche.

- • Un ancilla de peu d'influence, mais sage.
- •• Un ancien respecté.
- ••• Un Caïnite influent et bien introduit dans la région.
- •••• Un ancien au pouvoir significatif dans la société mortelle environnante et fortement lié aux autres communautés de Caïnites.
- ••••• L'un des plus importants vampires de l'époque (dont vous ne réalisez probablement pas encore pleinement l'importance).

Ressources

Les Ressources sont des biens de valeur à disposition de votre personnage. Dans le monde médiéval plutôt pauvre, ces biens peuvent être de l'argent, mais sont plus certainement une propriété quelconque : des terres, des droits de pâturage, des animaux, des impôts en nature ou en argent… Souvenez-vous que les vampires n'ont pas à s'occuper d'autre nourriture que le sang et que leurs besoins (par opposition à leurs désirs) d'abri et autre sont très faciles à satisfaire. Les Ressources des vampires servent principalement à payer le superflu et à développer leur Statut, leur Influence et les autres historiques. Un personnage qui n'a pas de point de Ressources a suffisamment de vêtements et de fournitures pour s'en sortir, mais aucun luxe.

- • Suffisantes. Vous avez une résidence typique de la classe sociale de votre choix et ne paraissez pas miséreux, même si les accès de largesse sont rares. Vous pouvez embaucher un serviteur ou faire appel à des services particuliers si nécessaire.
- •• Modérées. Vous pouvez vous faire passer pour un membre de bonne stature dans la communauté que vous avez choisie, avec les cadeaux occasionnels faits par une personne de qualité. Vous pouvez embaucher plusieurs serviteurs. Une partie de vos ressources est disponible en lettres de crédit, bijoux portables et autres formes qui vous permettent de garder un niveau de "vie" de niveau un, où que vous soyez, pendant environ 6 mois.
- ••• Confortables. Vous êtes un membre important et établi de votre communauté, avec des terres et des propriétés, et votre réputation vous permet d'obtenir des crédits à des termes très avantageux. À ce niveau, la confiance est une ressource autant que les biens de valeur. Vous pouvez garder un niveau de "vie" de niveau un, où que vous soyez et tant que vous le voulez.
- •••• Richesse. Les troubadours parlent de la richesse de vos vêtements, de la santé de votre cheptel et de la beauté de votre demeure. Vous êtes plus riche que plusieurs autorités locales (et devez traiter de temps à autre avec leur jalousie). Lorsque vous voyagez, vous pouvez garder un niveau de "vie" à trois points durant un an, et à deux points indéfiniment.

••••• Extrême richesse. Midas, Crésus et vous, du moins dans l'esprit populaire. Vous avez de vastes possessions bien réparties, avec du personnel et des liens dans tous les niveaux de la société dans une région. Vous voyagez avec un confort d'au moins trois points, plus avec quelques efforts. Les rois et cardinaux s'adressent parfois à vous pour obtenir un prêt.

Serviteurs

Les Serviteurs sont des servants et des compagnons avec des liens personnels de loyauté envers votre personnage. Selon celui-ci, il peut s'agir de domestiques, de vétérans des croisades, de membres d'une secte monastique, d'amis d'enfance… Il peut s'agir de goules, liées au personnage par les liens du sang, ou non, selon les préférences du personnage. Travaillez sur la description de ces serviteurs et la nature de leur dévouement envers votre personnage pour que le Conteur et vous sachiez à quoi vous attendre durant le jeu (et il pourrait bien y avoir des surprises intéressantes).

Gardez à l'esprit en concevant vos serviteurs que le féodalisme est né en grande partie pour *limiter* le pouvoir de ceux qui exerçaient l'autorité. Les seigneurs féodaux n'ont pas l'autorité absolue : ils acceptent les vœux de leurs vassaux et en retour ils les défendent et répondent à leurs besoins. Les Serviteurs devraient être importants pour les personnages, et si ces derniers abusent d'eux, le Conteur devrait en faire un objet de scandale ou d'action en justice auprès des seigneurs des personnages. Le pouvoir illimité est le cauchemar d'un passé médiéval, craint comme une source de souffrances tant physiques que spirituelles. Et la plupart des maîtres médiévaux savent bien qu'ils n'ont pas le droit de traiter leurs serviteurs comme ils le veulent.

La plupart des Serviteurs sont moyennement habiles et compétents. En terme de jeu, ils ont deux points dans la plupart des Attributs, peut-être trois dans un ou deux et des Capacités pas plus hautes que trois points. Si vous voulez acquérir un ou plusieurs serviteurs plus compétents, vous pouvez le faire en y consacrant les points.

- • Un serviteur.
- •• Deux serviteurs, ou un seul inhabituellement apte (trois Attributs à trois points, la plupart des Capacités professionnelles à trois points et une à quatre).
- ••• Trois serviteurs, ou deux plus aptes ou un remarquable (élaboré sur le même nombre de points qu'un personnage débutant).
- •••• Quatre serviteurs, ou deux supérieurs à la moyenne et un typique ou un remarquable et deux typiques.
- ••••• Cinq serviteurs, ou trois supérieurs à la moyenne ou deux remarquables.

Statut

Le Statut marque la réputation du personnage et sa position parmi les Caïnites. Au début, le statut d'un nouveau-né reflète le prestige de son père. Dans les régions où l'affiliation clanique est forte, appartenir au "bon" (ou "mauvais") clan peut contribuer au statut du personnage, de même que certaines professions ou passés mortels, selon la vision des Caïnites sur le personnage. Les personnages qui accèdent au poste de professeurs ou de prêtres de leur voie jouissent généralement d'un statut confortable. Notez que la tradition provoque un certain quiproquo dans l'évaluation du statut des étrangers. Ainsi, même quand un personnage quitte la région où il a acquis son statut, une partie de sa réputation le suit même s'il entre dans une région aux standards différents. Les logiciens Caïnites passent beaucoup de temps sur des questions comme : "Qu'est-ce que cela signifie d'accorder de l'honneur sur des bases que l'intéressé rejette ?" alors que les autres s'en moquent.

- • Connu. Un nouveau-né exemplaire ou un ancilla typique.
- •• Respecté. L'un des plus remarquables nouveau-nés de la région ou un ancilla aux réussites certaines.
- ••• Honoré. Un ancilla étonnamment accompli ou un ancien typique.
- •••• Puissant. Un ancien accompli au statut certain, comme le conseiller d'un prince ou un participant majeur dans la société mortelle à grande échelle.
- ••••• Révéré. Un prince accompli ou tout autre meneur de la société Caïnite.

Troupeau

Troupeau est un terme délibérément vulgaire parmi les Caïnites qui désigne les mortels qui laissent volontiers le personnage (et les vampires qu'il autorise) boire leur sang. Les motivations de cette soumission varient grandement. Il peut s'agir de croyants qui pensent que le personnage est un ange noir qui a une autorité divine ou de comploteurs ambitieux qui considèrent l'humiliation et la fatigue comme le prix des faveurs d'un vampire lors de négociations contre leurs rivaux. Il est difficile de donner des ordres détaillés à un Troupeau : il accepte de nourrir le vampire mais n'est d'aucune utilité en tant qu'alliés ou contacts (à moins de choisir que cet historique se réfère à ses mêmes individus). Ils ne partagent pas non plus automatiquement leur territoire et leurs biens. Ces avantages nécessitent l'acquisition distincte de Domaine et Ressources.

Certains facteurs communs lient le troupeau, que ce soit l'appartenance à un monastère ou un à ordre de chevalerie, qu'il s'agisse de membres d'une famille étendue ou qu'ils résident tous dans la même rue. Ils peuvent même tous exercer la même profession. Mettez-vous d'accord sur les détails avec votre Conteur, car les menaces qui pèsent sur votre Troupeau et les bonheurs qu'il connaît sont de formidables sources d'histoire une fois le jeu commencé.

Chaque niveau de Troupeau fournit un point de sang automatique par nuit où votre personnage se nourrit, en plus des résultats de la chasse.

- • 3 à 5 calices de confiance.
- •• 7 à 10 calices de confiance.
- ••• 15 à 25 calices de confiance.
- •••• 30 à 50 calices de confiance.
- ••••• 75 à 100 calices de confiance.

Regrouper les historiques

Certains historiques se prêtent à une possession en groupe. Les membres d'une coterie, en particulier, peuvent choisir de regrouper leur niveau individuel d'Alliés, de Contacts, de Domaine, d'Influence, de Ressources, de Serviteurs et de Troupeau. La Génération, le Mentor et le Statut sont nécessairement des affaires individuels.

Un point d'ancrage

Les autres joueurs et vous choisissez un historique comme point d'ancrage regroupant les ressources partagées. Dans la plupart des cas, cet historique est le Domaine, le lieu physique sur lequel les personnages chassent, qui sert également de terrain de rencontre pour les mortels avec lesquels ils traitent, de lieu où ils gardent leurs richesses… Cependant, tous les historiques qui peuvent se regrouper peuvent servir à cela. Un Mentor peut être la clef de la richesse et des liens, la population ignorante de mortels dont se nourrissent les personnages peut également servir de serviteurs…

Tous les historiques liés au point d'ancrage doivent être d'un niveau égal ou inférieur à celui-ci. S'il est diminué en cours de jeu ou entre les sessions, les autres biens échappent au contrôle des personnages et il leur faut faire des efforts pour les reprendre.

Tout personnage qui participe peut reprendre sa mise à n'importe quel moment. Ces retraits provoquent des dommages : le personnage reprend un point de moins que ce qu'il a investi. Faire la transition plus paisiblement nécessite la moitié du temps nécessaire au développement d'un nouveau point dans l'historique concerné (pour chaque historique impliqué), comme expliqué en p. 169.

Exemple : *Les membres de la coterie de la Chapelle de Saint Sébastien ont construit leur regroupement d'historiques autour d'un Domaine. Le territoire physique de la chapelle et de ses environs leur donne l'opportunité d'interagir avec des membres importants du clergé, de la noblesse locale et des dévots mortels qu'ils effraient pour qu'ils entrent à leur service. Ils ont un total de quatre points en Domaine et trois en Influence et en Serviteurs.*

Puis, la calamité s'abat sur eux. Une campagne particulièrement zélée contre les hérétiques locaux pousse les autorités à sceller de nombreuses catacombes associées à la chapelle, et d'enthousiastes chasseurs d'hérétiques patrouillent dans celles qui restent. Le niveau du Domaine passe de 4 à 2. Certains dignitaires locaux vont prier et méditer en des lieux moins turbulents et l'Influence effective de la coterie passe de 3 à 2. La bourgeoisie effrayée, incertaine de sa propre position dans la guerre doctrinale, reste plus souvent chez elle et les Serviteurs passent également de 3 à 2.

Un effort soutenu de la coterie peut réparer les dégâts. De nombreuses options sont disponibles : intimider les gardes par des manifestations monstrueuses – ou en adoptant l'apparence de saints et d'anges qui éloignent les pécheurs de ce territoire sacré, soutenu par une discrète utilisation de Disciplines mentales pour instiller une crainte révérencielle et une certaine culpabilité parmi ceux qui assistent à ces apparitions – ou des manipulations politiques directes pour que les autorités s'intéressent à une autre cible. Si le niveau du point d'ancrage augmente, il en va de même des historiques qui y sont reliés et il ne faut que la moitié des points de maturation normaux pour restaurer les historiques perdus.

La coterie peut également changer de point d'ancrage. Cela requiert le double de points de maturation nécessaire à acheter le prochain niveau du nouveau point d'ancrage et le maximum demeure effectif. Tout historique au niveau plus élevé que le point d'ancrage est perdu. Lorsque la perte suit un changement de point d'ancrage, il n'y a pas de coût amoindri pour les rehausser à leur ancien niveau.

Utiliser des historiques regroupés

Les historiques groupés sont des ressources partagées, principalement des propriétés communes à une coterie. Toute personne qui contribue au regroupement (peu importe le montant de sa contribution) y a un accès égal. Même si le personnage ne donne qu'un des historiques regroupés, il a accès à tout. Cependant, il est impossible d'utiliser la réserve simultanément. Un regroupement de Troupeau à sept points ne peut donner que sept points de sang par nuit à toute la coterie. La manière dont les points sont divisés dépend des circonstances et des accords entre joueurs.

Exemple : *Quatre joueurs décident que leurs personnages forment un regroupement d'historiques. Leur Ancre est le Domaine (le village marchand d'Andersburg) et ils souhaitent avoir des points en Contacts (grâce aux commérages des marchands), en Ressources (l'argent et les biens du commerce local) et en Serviteurs (certains gardes de la ville). Bill donne trois points du Domaine, Heather deux points de Domaine et deux de Ressources, Lisa deux de Domaine (consacrés à la sécurité), deux de Contacts et un de Ressources. Pour finir, Steve – qui manque de points – ne donne qu'un point de Serviteurs. Cela fait un regroupement de 5 en Domaine, 2 en Contacts, 3 en Ressources et 1 en Serviteurs. Tous les personnages puisent à part égale dans ce regroupement, même Bill qui n'y a mis qu'un seul point.*

À la discrétion du Conteur, les joueurs peuvent placer certaines limites aux historiques partagés.

Les limites supérieures

En regroupant des points, la coterie peut avoir des historiques qui dépassent la limite des cinq points. Cet arrangement est normal, puisqu'il reflète les avantages de la

coopération. Un groupe peut se tailler un refuge plus important ou entretenir un réseau d'alliés et de contacts plus vaste qu'un vampire isolé. Il n'y a pas de limite supérieure au niveau des regroupements d'historiques, mais les choses peuvent devenir totalement ridicules si vous ne faites pas attention. Il vaut généralement mieux que le Conteur impose une limite de 10 points à l'historique Ancre (et donc à tous les autres). Cette limite représente un domaine sur un port de commerce important ou un centre de pèlerinage ou un troupeau de la taille de la population du domaine.

Les Vertus

Les Vertus sont ce qu'elles paraissent, les fondements de l'état moral de votre personnage. La Voie que vous choisissez, décrite dans le chapitre trois, détermine la vision générale de votre personnage sur le péché et la rédemption, sur ce qui ne va pas dans le monde et sur ce qu'est la bonne manière d'agir pour rectifier les choses. Les Vertus sous-tendent les Voies et gouvernent la manière dont votre personnage considère les situations particulièrement menaçantes ou stimulantes, ainsi que la manière dont il est susceptible de répondre.

Gardez à l'esprit qu'il y a très peu de parangons de vertus parmi les Caïnites, certainement pas selon la perception des humains s'ils devaient comprendre la situation. Même un vampire qui s'engage dans de saints travaux et des œuvres caritatives le fait par un rigide déni de lui-même et même une âme qui travaille si dur se nourrit tout de même du sang des vivants et fuit les hommes et les femmes dont la foi est forte. La question n'est pas de savoir si votre personnage est un chic type, mais de comprendre comment il s'arrange du défi qu'est l'existence avec une malédiction antique qui œuvre en lui, empoisonnant ses espoirs et le poussant à une orgie ultime de chaos et de violence.

Il est bien plus facile pour un vampire de s'en tenir à des standards de conduite, qu'à une conviction interne quelconque. La noblesse stoïque est à portée de nombreux vampires. L'amour sans limite vierge de toute faim de sang leur échappe à tous. La lutte centrale de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** est de tenir à sa personnalité propre face à un défi constant, de tendre vers le bien (quelle que soit sa définition) en dépit de tout, plutôt que de se baigner dans la satisfaction d'être une bonne personne et de réformer le monde sur cette base.

Les réponses à la société

Tous les vampires ont le sens du bien et du mal, même s'il est vague et faible. Les Vertus que sont la Conscience et la Conviction résument deux approches totalement différentes de la compréhension de la bonne conduite. Les détails du sens moral d'un vampire varient grandement d'un Caïnite à l'autre. Pour certains, c'est une affaire purement externe. Si d'autres apprennent qu'ils n'ont pas adhéré aux standards qu'ils professent, ils en ressentiront de la honte et cette honte finira par amenuiser leur capacité à se concentrer sur le maintien de ses standards. Pour d'autres encore, c'est une affaire purement interne. Ceux-là savent avoir échoué selon leurs propres standards et ils en ressentent de la culpabilité que quelqu'un l'apprenne ou non. Les vampires sont condamnés à ressentir le besoin de se mêler et d'entrer en compétition avec leurs pairs et les occasions de culpabilité et de honte sont donc quotidiennes.

Notez que, comme nous le détaillerons en p. 275, *réussir* un test de Conviction ou de Conscience lorsque votre personnage pèche signifie qu'il a conscience d'avoir échoué. Il est gêné et veut faire amende honorable selon les standards de sa Voie. *Échouer* à ce test signifie que votre personnage n'en est plus à un échec prêt et c'est le commencement de la dégénérescence car votre personnage trouve une excuse à sa mauvaise conduite.

Conscience

La Conscience mesure le dévouement d'un personnage aux standards moraux que sa société épouse. Il accepte les doctrines avec lesquelles il a grandi ou celles qu'il a entendues prêcher et ressent honte et culpabilité lorsqu'il dévie de ces standards. La voix intérieure de sa conscience l'aide à résister aux tentations. Lorsqu'il commet des actes répréhensibles, son niveau de Conscience affecte son degré de remords. Selon le comportement de votre personnage, le "remords" peut ne pas être une solution. Le niveau numérique s'applique à plusieurs comportements possibles, pas simplement à ceux dont les attitudes conviennent à de telles appellations.

Un Stoïque ressentirait de la honte, mais pas de culpabilité après un manquement, alors qu'un adhérent d'une secte gnostique qui enseigne que pécher contre les lois du monde libère l'esprit se sentirait embarrassé par des actes très différents de ceux qui offenseraient un rabbin.

- • Insouciant
- •• Typique
- ••• Éthique
- •••• Rigoureux
- ••••• Pétri de remords

Conviction

La Conviction mesure le dévouement d'un personnage aux standards moraux tels qu'il les a choisis suite à un choix raisonné et délibéré, après avoir rejeté la norme sociale établie. Le personnage définit lui-même ses devoirs et ne se préoccupe pas de ce que pensent les autres. Le péché équivaut à ne pas respecter les buts choisis et les niveaux de Conviction élevés montrent que le personnage est tout à fait conscient des implications de son code et de sa propre faillibilité. Une haute Conviction rend un personnage profondément inhumain et détaché des visions des gens parmi lesquels il existe et dont il se nourrit.

- • Ferme
- •• Déterminé
- ••• Motivé
- •••• Impitoyable
- ••••• Complètement égocentrique

Les réponses à l'identité

Tous les vampires sentent l'appel constant de la Bête, ce côté animal et plus que sauvage qui ne se satisfait que de la destruction. Tous les vampires vieux de quelques nuits ont vu ce qui se passe lorsque la Bête prend le contrôle. Ce qui était autrefois un être sensible devient à jamais une chose aux besoins irréfléchis, recourant à ses pouvoirs avec astuce mais sans réflexion ou contemplation, jusqu'à être détruit. Dans certaines régions où prolifèrent les vampires, d'austères anciens gardent quelques âmes tragiquement perdues sous la main pour servir de leçons de choses, mais il est suffisamment fréquent qu'aucun zoo de la Bête ne soit malheureusement utile. Les Cieux sont loin, l'éternité attend la fin des temps, mais la Bête est toujours là et un vampire doit apprendre à la contrôler ou périr.

Maîtrise de Soi

Selon certains érudits Caïnites, la Maîtrise de Soi est la réponse "civilisée" à la Bête. Le personnage use de sa volonté, soutenue par les observations de signaux d'alerte d'accroissement de pouvoir de la part de la Bête et par des règles de discipline interne, pour refouler le besoin de frénésie. Il apprend à sacrifier certaines de ses émotions et même de ces plans raisonnables pour maintenir une conduite froide et rigide qui empêche toute alimentation spirituelle de la Bête. (Notez que la faim physique limite ce but vertueux : lorsque la réserve de sang de votre personnage est plus basse que son niveau de Maîtrise de soi, vous ne pouvez lancer qu'un dé par point de sang disponible. Se nourrir demeure un problème très terre à terre.)

- • Instable
- •• Normal
- ••• Modéré
- •••• Judicieux
- ••••• Maître de soi

Instinct

L'Instinct est le pendant "barbare" de la Maîtrise de Soi. Le personnage accepte la frénésie et succombe totalement à la passion qui fait partie de sa nature. Au lieu de chercher à retenir la frénésie, il cherche à préserver un espace de lucidité contrôlée lorsque survient la frénésie pour pouvoir choisir ses actes à chaque instant. Lorsque la menace de frénésie se présente, il la saisit automatiquement, à moins que la difficulté du test de frénésie ne soit inférieure à son niveau d'Instinct, auquel cas il peut choisir ou non de s'y laisser aller. Par la suite, à chaque fois que le personnage veut accomplir un acte particulier plutôt que d'obéir aux impératifs de la frénésie, vous devez tester votre Instinct (difficulté égale à celle de la frénésie). Un succès vous permet de préciser une action spécifique entreprise par le personnage. Ensuite, il redevient un avec le moment présent, jusqu'à ce que la frénésie cesse d'elle-même. Parmi les Caïnites, cet acte est appelé "se laisser porter" par la frénésie.

- • Intuitif
- •• Sauvage
- ••• Bestial
- •••• Viscéral
- ••••• Indompté

Les réponses aux menaces

Tous les vampires font face au danger et la Malédiction de Caïn rend certains dangers particulièrement critiques. Le feu, ce qui s'approche le plus du soleil, transforme facilement la chair non-vivante en cendres fumantes. Les blessures réveillent la Bête en lui donnant l'envie de fuir plutôt que de combattre. La force physique, le chantage social et spirituel peuvent parfois pousser un vampire à fuir et se cacher.

Courage

Le Courage mesure les réserves intellectuelles, morales et spirituelles qui permettent à votre personnage de tenir bon lorsqu'il a envie de fuir. (Consultez la section sur le Rötschreck en p. 273 pour tout savoir sur le système de jeu dans ce cas-là). Les personnages qui ont un fort niveau en Courage ressentent toujours la peur, mais peuvent empêcher que ce sentiment les pousse à une action irréfléchie. Les détails varient grandement. Certains vampires ne ressentent vraiment pas la peur au niveau émotionnel et instinctif face au feu, à la sainteté et aux autres menaces. Ils n'ont que moyennement conscience des dangers. D'autres disciplinent la peur par un entraînement militaire, des pratiques monastiques ou tout autre code systématique. D'autres encore la surmontent instinctivement. Ils ne savent pas vraiment pourquoi ils gardent le contrôle et ne pourraient pas l'expliquer.

- • Timide
- •• Normal
- ••• Courageux
- •••• Résolu
- ••••• Héroïque

Les traits variables

Chacun de ces traits a une qualité qui le distingue de ceux que vous avez défini jusque-là. Ils fluctueront certainement au cours d'une session de jeu, histoire ou chronique et pas simplement parce que le joueur augmentera son trait par l'expérience (voir p. 168). Dans certains cas, il s'agit de niveaux permanents (qui agissent comme les autres traits) et de niveaux temporaires (dépensés au cours du jeu). Dans d'autres cas, le niveau fluctue simplement selon les aléas des expériences du personnage.

Les quatre traits fluctuants sont : la Voie, la Volonté, la réserve de sang et les niveaux de santé.

La Voie

Une Voie est un système de croyance vampirique, le cadre moral qu'un Caïnite utilise pour dompter sa Bête et préserver sa santé mentale. Les détails de chaque voie majeure apparaissent dans le chapitre trois, mais le niveau de Voie vous permet de savoir où en est votre personnage dans le système de croyances que vous lui avez choisi. Contrairement à la plupart des traits, la Voie dépend d'une échelle de 1 à 10 et non de 1 à 5. Plus le niveau de Voie de votre personnage est élevé, plus il a à cœur les préceptes de sa Voie et moins il est susceptible de devenir une monstruosité dénuée d'âme. Cependant, plus son niveau est élevé, plus il devient sensible aux péchés qu'il doit commettre chaque nuit.

La Voie fluctue parce qu'un vampire fait face à la possibilité de dégénérescence morale lorsqu'il commet un acte qu'il estime être un péché. Il devient de plus en plus grossier et perd son jugement éthique. Ainsi, le niveau de Voie chute. Si le niveau de Voie d'un vampire tombe à zéro, le cœur et l'âme du personnage sont totalement dominés par la Bête. Ces malheureux sont dirigés par le Conteur et ne peuvent plus être des personnages-joueurs. Les personnages peuvent également progresser sur une Voie (améliorant leur niveau) par le dévouement, le dur labeur et l'expérience. (Pour en savoir plus sur les niveaux et la dégénérescence, consultez la p. 275.)

Les expressions suivantes s'appliquent à la relation du personnage à l'éthique de sa propre Voie et sont donc nécessairement vagues.

•	Dénué d'âme
••	Perdu
•••	Insouciant
••••	Immoral
•••••	Distant
••••• •	Éloigné
••••• ••	Moral
••••• •••	Fidèle
••••• ••••	Vertueux
••••• •••••	Saint

Les personnages débutants de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** sont censés être des adeptes de la Voie de leur choix, ayant connu un ou deux instants de vérité pour réaffirmer leur foi.

Les effets des Voies

Le contrôle d'un Caïnite sur sa Bête (représenté par le niveau de Voie) a plusieurs effets :

• **Les Vertus :** L'Ascendance de la Bête affecte les Vertus des Caïnites. Si une Vertu donnée est remise en question, le joueur ne peut pas lancer plus de dés que son personnage n'a de niveau en Voie. Lorsque le personnage tombe sous l'influence de la Bête, des qualités comme la conscience, la confiance, l'instinct et la maîtrise de soi cèdent toutes la place à une rage et une faim débilitantes. Notez que cet affaiblissement peut accélérer la dégénérescence d'un vampire une fois que ces Vertus lui font défaut. (Consultez le paragraphe Dégénérescence en p. 275.)

• **Le sommeil :** La Bête dort profondément et rechigne à se réveiller. Les vampires qui ont de forts niveaux de Voie se lèvent plus tôt dans la nuit que les autres (voir p. 241). De plus, si un vampire est forcé d'agir durant la journée, le groupement maximal du vampire quelle que soit l'action entreprise est égal à son niveau en Voie.

• **La torpeur :** Le temps qu'un vampire passe en torpeur (p. 261) est basé sur son niveau en Voie. Ceux qui ont de faibles niveaux demeurent en torpeur plus longtemps que les autres.

• **L'aura :** Chaque Voie a une *aura* particulière, un sentiment ou une impression que le Caïnite projette inconsciemment. Plus le niveau en Voie du Caïnite est élevé, plus son aura est forte. Par exemple, les adeptes de la Voie des Rois ont une aura majestueuse, alors que ceux de la Voie de l'Humanité semblent plus normaux, ressemblent moins à des créatures de la nuit. Généralement, l'aura d'un vampire n'a aucun effet direct. Ce n'est qu'une vague impression. De très hauts ou bas niveaux de Voie imposent un bonus ou un malus aux tests sociaux associés à l'aura du personnage. Ces modificateurs peuvent affecter les tests sociaux utilisés dans les Disciplines.

Niveau de Voie	Modificateur d'aura
10	difficulté - 2
9 – 8	difficulté - 1
7 – 4	pas de modificateur
3 – 2	difficulté + 1
1	difficulté + 2

La Volonté

La Volonté mesure la détermination d'un personnage, pas son courage précisément, ni sa conscience, mais tout ce qui le pousse à résister à l'adversité et à s'efforcer de transcender ses limites normales en période de grande crise. Comme la Voie, elle s'échelonne de 1 à 10, mais contrairement à tous les autres traits, la Volonté a deux niveaux : un niveau de potentiel permanent et l'autre qui varie au gré des circonstances.

Le niveau permanent indique la volonté générale de votre personnage, à l'instar des autres traits. Il sert dans les groupements de dés lorsque vous testez votre Volonté et peut augmenter avec l'expérience. Le niveau temporaire varie au cours du jeu et vous pouvez en dépenser des points pour des effets immédiats. Cependant, cela fragilise votre personnage face aux influences extérieures. Lorsque quelqu'un défie votre personnage et que la Volonté indique la difficulté, utilisez le niveau temporaire.

•	Sans caractère
••	Faible
•••	Sans assurance
••••	Hésitant
•••••	Certain
••••• •	Confiant
••••• ••	Déterminé

••••• •••	Contrôlé
••••• ••••	Volonté de fer
••••• •••••	Inébranlable

Dépenser de la Volonté

La Volonté sert divers buts très utiles dans **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, et le niveau de Volonté temporaire de votre personnage fluctuera plus vite que tout autre trait, à l'exception possible de la réserve de sang. Assurez-vous de bien en comprendre les implications, car elles peuvent faire la différence entre le succès et l'échec à des moments cruciaux.

• **S'assurer d'un succès :** Dépensez un point de Volonté temporaire pour obtenir automatiquement un succès lors d'un test unique. Vous ne pouvez dépenser qu'un point de Volonté de cette manière pour une action particulière et modifier une seule action par tour de cette manière. Rien annule le succès, pas même un échec critique lors du test. Si votre personnage fait un effort important, il aura au moins un résultat quelconque. Lorsque la tâche demande un effort étendu, vous pouvez dépenser un point de Volonté à chaque tour pour renforcer les résultats des tests suivants.

Notez que vous devez déclarer votre intention de dépenser de la Volonté *avant* de faire le test. Cela ne vous donne pas le droit de rattraper par la suite un résultat malheureux. Tout d'abord l'effort, puis l'aléatoire. Le Conteur peut parfois interdire la modification par la Volonté de certains tests, pour les raisons discutées dans les chapitres sur la Discipline et l'Art du Conteur.

• **Résister à l'instinct :** Certaines actions sont quasiment automatiques : s'éloigner du bord d'un dangereux précipice, d'une flamme incontrôlée ou d'un rayon de soleil passant par un rideau mal tiré par exemple. Votre Conteur peut vous permettre de dépenser un point de Volonté pour que votre personnage réprime ce réflexe. C'est à la discrétion du Conteur et il n'est pas obligé de vous laisser cette option, même si elle est généralement convenable. Réprimer un réflexe durant plusieurs tours peut nécessiter une nouvelle dépense de Volonté.

• **Garder sa santé mentale :** Dépensez un point de Volonté temporaire pour empêcher un dérangement de se manifester durant le reste de la scène. Des stimuli particulièrement forts peuvent vaincre cette dépense, nécessitant un test de Voie ou automatiquement. Cependant, la plupart du temps la Volonté peut temporairement suspendre certaines compulsions. Utiliser ainsi de la Volonté de manière répétée peut affaiblir la plupart des dérangements et finir par les guérir. Les vampires Malkaviens ne peuvent pas utiliser de Volonté pour triompher de manière permanente du dérangement qui se manifeste en eux lors de l'Étreinte. D'autres cas spécifiques peuvent également résister à toute guérison.

• **Surmonter une blessure :** Dépensez un point de Volonté pour ignorer des pénalités de blessure durant un tour, comme c'est expliqué dans le paragraphe sur la santé. Cela permet à votre personnage de faire des actes héroïques en dépit de graves blessures, selon une longue tradition de vigueur de la part des héros (et méchants) célèbres. Les personnages handicapés ou en torpeur ne peuvent pas dépenser de Volonté de cette manière.

Regagner de la Volonté

Ne plus avoir de Volonté est une très mauvaise chose pour les personnages. Même s'ils ne regardent pas leur feuille de personnage, les vampires connaissent la fatigue et se sentent obligés d'obéir à certaines pulsions. Il est difficile pour un personnage sans Volonté temporaire de faire quoi que ce soit. Les Conteurs ne devraient pas être trop durs et laisser les personnages regagner de la Volonté. Les règles présument que les personnages peuvent compter sur un petit nombre de points de Volonté lorsque les circonstances l'exigent.

• **Agir en accord avec sa Nature :** Les personnages regagnent un ou plusieurs points de Volonté temporaire lorsqu'ils agissent en accord avec leur Nature, comme décrite précédemment (voir p. 140). Lorsque votre personnage n'a plus de Volonté temporaire, la Nature dépasse tous les autres désirs, jusqu'à ce que le personnage se conduise enfin de manière à regagner au moins un point de Volonté.

• **Finir une histoire :** La réserve de Volonté de votre personnage revient à son niveau maximal lors de la conclusion d'une histoire. C'est le moment où votre personnage et ses alliés ont résolu le conflit qui les occupait et où ils ont le temps de se reposer et de réfléchir après de multiples sessions d'efforts. Un succès mitigé peut restreindre la Volonté ainsi regagnée, et l'échec total ne rien amener du tout.

• **Se reposer :** À la discrétion du Conteur, les personnages peuvent regagner un point de Volonté au début de chaque nuit lorsqu'ils se réveillent. Ce gain reflète la détermination nouvelle qui vient avec le repos.

• **Triompher :** À la discrétion du Conteur, les personnages peuvent regagner un ou plusieurs points de Volonté temporaire lorsqu'ils atteignent un but important ou obtiennent une victoire écrasante. Vaincre des chasseurs de sorcières entrés dans le refuge de la coterie est bon pour un renouveau de Volonté, de même qu'une victoire décisive dans une bataille de prestige ou l'acceptation publique d'une innovation artistique ou autre. En plus de ces faits généraux, alors que les bonus s'appliquent généralement à tous les participants du succès, des personnages particuliers peuvent reprendre de la Volonté s'ils ont agi en fonction de leur Nature. Un personnage qui réussit plusieurs défis qui lui permettent d'agir selon sa Nature au cours d'une seule scène devrait pouvoir en bénéficier, de même qu'un personnage qui réussit au moins un défi par scène plusieurs scènes d'affilée. Un nombre remarquable de succès de ce genre égal au niveau de Volonté permanent du personnage est une bonne base de progrès, même si les Conteurs devraient décider des détails selon les besoins de la chronique et de l'instant.

Votre Conteur peut trouver d'autres situations où votre personnage regagnera de la Volonté. Vous êtes libre de faire des suggestions, mais respectez l'autorité du Conteur. En général, plus le Conteur restaure la Volonté rapidement, plus la chronique deviendra "cinématique" et

orientée vers l'action, alors que les restrictions nourrissent (au mieux) une ambiance tendue et désespérée ou (au pire) des tentatives désespérées face à des échecs répétés.

La réserve de sang

Chaque vampire a une réserve de *vitæ*, sang humain transformé par la Malédiction de Caïn en une substance étrange qui permet l'existence vampirique. Un point de sang correspond à peu près à un dixième du sang d'un adulte mortel moyen, même si la capacité varie. (En plus, servir de nourriture n'est pas aussi traumatisant que la perte d'un dixième de son sang par une blessure. La Malédiction est efficace.)

La génération d'un vampire détermine sa réserve de sang maximale. Les vampires les plus éloignés de Caïn ont une capacité restreinte. Ils ne peuvent pas en absorber autant ni en brûler aussi rapidement que les anciens. Les sages vampires prévoient une époque où les vampires de haute génération se distingueront à peine des mortels par la force, tout en restant aussi fragiles aux faiblesses partagées des vampires. Les rangs encore réduits mais grandissants de la détestée 13ème génération de vampires, avec ses capacités diminuées, ne peut que nourrir ces allégations. Entre-temps, les avantages disponibles aux vampires de basse génération rendent la diablerie d'autant plus attirante pour les jeunes rivaux de haute génération qui cherchent des progrès qui leur sont, sans cela, impossibles.

Si votre personnage voit sa réserve de sang temporaire chuter à zéro, attendez-vous à la frénésie, qui durera assez longtemps pour que le vampire affamé regagne quelques points. L'une des fonctions remplie par la coterie est de vérifier la condition physique des autres et de partager la nourriture, ce qui réduit le nombre d'incidents embarrassants impliquant des suceurs de sang incontrôlables. Lorsque votre personnage est au bord de la famine, tous les efforts de maîtrise de soi sont également plus difficiles. Vous ne pouvez pas lancer plus de dés que vous n'avez de points dans votre réserve temporaire pour de tels tests, même si votre niveau de Maîtrise de soi ou d'Instinct est plus élevé que cela.

Dépenser du sang

L'usage vampirique appelle cela "brûler" du sang et parfois c'est presque littéral. Dans le feu d'une action vigoureuse – mentale autant que physique – les vampires rougissent parfois visiblement et leurs veines deviennent chaudes, bien plus qu'elles ne l'ont jamais été de leur vivant, car la vitæ décharge la vigueur surnaturelle qu'elle charrie. À d'autres moments, se servir de sa réserve de sang est moins dramatique et ne laisse qu'un léger sentiment de faim.

• **Se réveiller :** Dépensez un point de sang dès que votre personnage se réveille la nuit. Il faut un minimum d'efforts rien que pour animer une chair froide et morte.

• **Se guérir :** Dépensez un point de sang pour guérir un niveau de dégâts contondants ou létaux. Votre personnage doit généralement se reposer pour agir ainsi. Une

marche lente ou une chevauchée est généralement acceptable (même si des blessures sérieuses peuvent demander un repos complet), mais il est impossible de courir ou de se battre. Si vous voulez que votre personnage guérisse tout en accomplissant d'autres actions, testez sa Vigueur + Survie (difficulté 8) en dépensant le sang. Si le test est un échec, le sang est perdu. Notez qu'il s'agit de la seule manière pour un vampire de soigner ses blessures. Si votre personnage ne dépense pas de sang pour guérir, il restera à jamais blessé, avec les pénalités qui s'appliquent.

• **Améliorer son physique :** Dépensez un point de sang pour augmenter un Attribut physique de votre choix (Force, Dextérité ou Vigueur) d'un point durant une scène. Vous devez déclarer que votre personnage agit ainsi au début d'un tour, mais cela ne demande pas de concentration et il peut donc faire une autre action sans pénalité. Vous pouvez dépenser de cette manière autant de point de sang par tour que la génération de votre personnage l'autorise, mais vous ne pouvez élever un Attribut physique que d'un point de plus que le maximum générationnel, durant une scène. (Six points pour des vampires de huitième génération ou plus, sept pour les vampires de septième génération et ainsi de suite.) Vous pouvez dépenser des points de sang supplémentaires pour élever encore les Attributs, mais cet ajout s'épuise trois tours après que le personnage y ait consacré du sang. Vous ne pouvez jamais faire passer vos Attributs au-dessus de 10.

Les Attributs accrus par le sang peuvent produire des manifestations particulières, principalement selon le personnage. Quelqu'un qui est normalement faible mais devient fort pour des raisons surnaturelles aura probablement des muscles bien plus saillants qu'une personne forte. La Vigueur améliorée par le sang peut provoquer des changements très visibles lorsque le personnage subit des dégâts, les tissus se refermant après une coupure ou des fontaines de vitæ coagulant les blessures. Les Conteurs devraient utiliser ces complications pour ajouter à l'interprétation, pas pour que les joueurs et les personnages regrettent d'avoir compté sur les avantages du vampirisme pour combler les inconvénients.

• **Nourrir les autres :** Drainez un ou plusieurs points de sang dans le but de donner de la vitæ à d'autres créatures. Les vampires peuvent les boire et les ajouter à leur propre réserve de sang. Consultez la p. 268 pour en savoir plus sur les serments du sang, qui peuvent découler de ce genre de transfert. Lisez la p. 292 pour avoir des informations sur la condition des goules, autant humaines qu'animales, lorsqu'elles ont en elles du sang vampirique actif.

• **Simuler :** Dépensez un nombre variable de points de sang pour cacher les conséquences du vampirisme : peau plus chaude, respiration, peau plus douce… Un vampire affichant une telle santé peut se faire passer pour un humain sous tous ses aspects physiques durant une scène. Cela nécessite [6 – Maîtrise de Soi] points de sang pour des adeptes de la Voie de l'Humanité. Les adeptes d'autres Voies doivent dépenser deux points de plus soit [8 – Maîtrise de Soi], car ils sont plus éloignés de l'humanité et font un effort supplémentaire pour supprimer toute trace de mortalité en eux. Les vampires qui n'ont pas de Maîtrise de Soi, adeptes de Voies qui préconisent l'Instinct ont bien du mal à se faire passer pour des personnes vivantes. (Ils doivent dépenser huit points pour utiliser cet effet.)

• **Utiliser les Disciplines :** Dépensez un ou plusieurs points de sang pour alimenter certaines Disciplines vampiriques, comme c'est décrit dans le chapitre six. Même si l'usage d'une Discipline constitue généralement une action, cette action inclut la dépense des points de sang requis.

LE TABLEAU DE GÉNÉRATION

Génération	Trait maximal	Réserve de sang maximale	Nombre de points de sang par tour
Troisième	10	inconnue	inconnu
Quatrième	9	50	10
Cinquième	8	40	8
Sixième	7	30	6
Septième	6	20	4
Huitième	5	15	3
Neuvième	5	14	2
Dixième	5	13	1
Onzième	5	12	1
Douzième	5	11	1
Treizième et +	5	10	1

Trait maximal : Nombre maximal de points qu'un vampire de cette génération peut avoir dans n'importe quel Attribut ou Capacité.

Réserve de sang maximale : Nombre maximal de points de sang qu'un vampire de cette génération peut stocker. Souvenez-vous que les anciens concentrent la *vitæ* en eux, plutôt que de garder d'énormes volumes physiques de sang.

Nombre de points de sang par tour : Nombre maximal de points de sang qu'un vampire de cette génération peut dépenser à chaque tour.

Souvenez-vous que les personnages de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** appartiennent à la douzième génération à moins que vous ne preniez l'historique Génération ou qu'ils commettent la diablerie.

Acquérir une réserve de sang

Les vampires obtiennent le sang comme le folklore l'affirme : en le prenant à d'autres. Un vampire qui n'est pas prêt à se nourrir des autres ne survivra pas très longtemps et ce compromis avec la nécessité limite la viabilité de concepts de "types biens". Les vampires sont nécessairement des prédateurs.

Se nourrir n'est pas une science exacte. Les vampires peuvent perdre le contrôle en se nourrissant et assécher accidentellement leur victime. Ils peuvent également contracter certaines maladies charriées par le sang. Gardez à l'esprit que votre personnage n'a pas vraiment besoin de compter les points de sang reçus ou la taille des groupements de dés. Il ressent tout cela en des termes plus subjectifs. De nombreux vampires (et presque toutes les victimes) connaissent une intense euphorie durant le Baiser. Ce n'est pas une passion sexuelle, mais ressemble plus à l'extase sexuelle qu'à tout autre sentiment. (Les théologiens vampiriques ont écrit de longs traités sur les implications de cette similitude.) Lorsqu'il se nourrit, la vue et l'ouïe d'un vampire se brouillent souvent et le temps semble s'écouler plus rapidement ou plus lentement que d'habitude. Le manque de sang résulte en une agonie tenace qui rappelle le tenaillement de la faim mortelle avec un sens littéral de vide au niveau des tripes. Le sang qui arrive s'insinue dans des tissus racornis et provoque un bien-être physique et psychologique.

Un vampire peut drainer jusqu'à trois points de sang par tour sur sa cible du moment. Plus un vampire prend de sang, plus l'arrivée de sang est forcée et moins il y aura de plaisir. La résistance cesse une fois que les canines ont percé la peau. La sensation passionnée du Baiser, comme l'acte est appelé par euphémisme, fait qu'il est facile pour une cible de devenir dépendante de ce sentiment. C'est grâce à ces dépendants que des Troupeaux se composent, entre autres conséquences tragiques.

Les joueurs de vampires ayant Maîtrise de Soi peuvent faire un test à difficulté 8 pour ne pas succomber au Baiser. Cela donne aux victimes potentielles de diablerie une chance de se battre.

Un humain a généralement 10 points de sang, mais les blessures limitent le sang disponible. Réduisez le sang disponible d'une cible d'un point par niveau de blessure non guéri. Notez que les vampires accomplissent rarement un examen détaillé de leur proie. Découvrir une faiblesse un peu trop tard est l'une des raisons communes qui fait que les vampires tuent en se nourrissant. Il est possible de se nourrir d'animaux (même si leur sang est moins nourrissant), comme indiqué en p. 319 de l'appendice.

Le vieux sang, hors d'un corps chaud, perd rapidement sa valeur. Le sang stocké tourne en quelques heures ou quelques nuits, à moins d'être préservé par des moyens magiques ou surnaturels. Le sang des anciens vampires, par contre, est non seulement bon, mais aussi bien plus puissant que toutes les autres formes de sang. Chaque point de sang pris à un ancien compte pour deux points de sang (ou plus) lorsqu'il se diffuse dans le système du vampire. Ce n'est pas que les anciens contiennent plus de sang physique, mais qu'il est concentré grâce au pouvoir de la malédiction qui œuvre en eux.

La rumeur accorde des propriétés merveilleuses au sang des loups-garous, des faëries et des autres créatures. L'expérience montre que les vampires qui se nourrissent de telles cibles finissent presque toujours drainé de leur sang et sont donc incapables de faire état de bénéfices spéciaux obtenus.

La santé

Le trait de santé mesure précisément ce qu'il indique : le niveau de blessure ou autre limitation de votre personnage. Il existe sept niveaux de santé, allant de pas blessé du tout à totalement détruit (pour les vampires) ou mort (pour les mortels). Les pénalités aux groupements de dés indiquées ici ne sont pas cumulatives, les personnages Handicapés ne perdent que deux dés. Les pénalités aux groupements de dés ne s'appliquent pas aux tests pour encaisser les dégâts, de Vertus (la plupart du temps) ou de Volonté pour passer d'une action annoncée à un autre choix. Mais elles touchent les tests de dégâts d'attaques basées sur la Force, mais pas celles comptant sur une force mécanique, comme dans le cas d'un tir à l'arbalète.

- **Pas blessé :** Rien ne limite la liberté d'action du personnage.
- **Contusion :** Le personnage souffre de blessures mineures qui peuvent avoir un impact sur l'interprétation, mais pas sur le système de jeu.
- **Blessure légère :** Le personnage souffre de blessures superficielles, qui ne gênent pas ses mouvements, mais réduisent d'un dé son groupement de dés du tour.

LES NIVEAUX DE SANTÉ

Niveau de santé	Pénalité aux groupements de dés	Pénalité de mouvement
Pas de blessure	- 0	aucune
Contusion	- 0	aucune
Blessure légère	- 1	aucune
Blessure moyenne	- 1	vitesse de course divisée par deux
Blessure grave	- 2	ne peut pas courir ; ne peut pas se déplacer puis attaquer
Handicap	- 2	vitesse maximale : 3 mètres par tour
Infirmité	- 5	vitesse maximale : 1 mètre par tour
Invalidité	totale	ne peut pas se déplacer

• **Blessure moyenne :** Le personnage souffre de blessures mineures, mais gênantes qui divisent par deux sa vitesse de course et réduisent d'un dé son groupement de dés du tour.

• **Blessure grave :** Le personnage a été sérieusement touché, ce qui l'empêche de courir plus vite qu'il ne marche habituellement et réduit de deux dés son groupement de dés. Il ne peut pas se déplacer puis attaquer. Il perd toujours des dés pour diviser son action de manière à bouger puis attaquer dans le même tour.

• **Handicap :** Le personnage est gravement blessé et ne peut claudiquer que sur trois mètres dans un tour. Son groupement de dés est réduit de deux dés.

• **Infirmité :** Le personnage est salement touché et à peine capable de se déplacer, pas plus d'un mètre par tour. Son groupement de dés est réduit de cinq dés.

• **Invalidité :** Le personnage ne peut pas bouger et reste totalement inconscient. Un vampire qui atteint le niveau de santé Invalidité n'a plus de points de sang et entre en torpeur (voir p. 261). Un mortel qui subit un dommage supplémentaire de n'importe quel type alors qu'il est Invalide meurt. Un vampire qui subit une blessure aggravée de plus (voir p. 260) alors qu'il est Invalide connaît la Mort Ultime.

L'expérience

Les personnages qui survivent progressent et changent au fil du temps. Même les vampires, dont la forme demeure à travers les âges, acquièrent de nouvelles capacités, apprennent de nouvelles choses et mettent à profit leur potentiel. Ces changements se produisent principalement au niveau de l'interprétation. De nouvelles attitudes et visions des choses ne demandent pas de soutien mécanique. D'autres choses affectent les niveaux de votre personnage et c'est là que l'expérience entre en jeu.

L'Âge des Ténèbres : Vampire propose deux systèmes différents pour jauger des progrès d'un personnage. Les points d'expérience réguliers retracent l'accumulation des expériences vécues lors de son existence quotidienne lorsque votre personnage est occupé, surmontant défis et dangers. Alors que de nombreux vampires connaissent des moments excitants de temps à autre, le rythme de l'existence Caïnite est bien plus lent. Les points de maturation reflètent ce procédé de changement plus lent et réfléchi. Les points d'expérience viennent en une seule nuit. Les points de maturation s'accumulent au fil des ans.

Les points d'expérience

Pour finir, c'est au Conteur de décider du nombre de points à accorder à la fin de chaque session ou de chaque histoire. En général, les points d'expérience récompensent une prise de risque réussie de la part de votre personnage, lorsqu'il se dresse pour surmonter les défis que le monde lui présente, ou une bonne interprétation de votre part. Les récompenses communes en points d'expérience sont indiquées ci-après.

Les récompenses par session

• **Automatique :** Un point pour être venu et avoir fait des efforts. Le Conteur devrait refuser cette récompense uniquement au personnage qui n'a pas pris part du tout à la session.

• **Apprentissage :** Un point si vous parvenez à bien expliquer ce que votre personnage a appris sur lui-même et sur la situation à la fin d'une session.

• **Interprétation :** Un point (ou plus) pour avoir donné vie à votre personnage grâce à une description particulièrement vibrante, du dialogue…

• **Héroïsme :** Un point (ou plus) pour avoir bravé un grave danger en quête d'un objectif plus important. Cela s'applique aux circonstances réellement dangereuses pour la non-vie de votre personnage, lorsqu'il a pris des risques pour une raison valable. La simple imprudence et la prise de risque frivole ne comptent pas, courir plus vite que le feu et le soleil pour sauver un allié est louable.

Les récompenses par histoire

• **succès :** Un point par personnage qui mène à bien une partie significative de ses buts. Les victoires mineures comptent. De même que les adaptations intelligentes à des difficultés imprévues.

• **Danger :** Un point pour chaque personnage confronté à un danger physique ou toute autre risque à un moment donné.

• **Sagesse :** Un point pour chaque personnage qui contribue à quelque chose de notablement malin ou qui fait preuve de ruse lors des planifications, ou qui trouve quelque chose d'intelligent dans le feu de l'action lorsque c'est nécessaire.

Les Conteurs peuvent utiliser ces exemples comme base. Cette liste n'est pas exhaustive.

Dépenser des points d'expérience

Il faut du temps pour maîtriser n'importe quel domaine d'études. Le premier point dans une Capacité peut venir en quelques nuits : en règle générale, 10 – [1 par point d'Intelligence]. Augmenter un Attribut est également une histoire d'un mois par point lors d'un effort soutenu ou de plusieurs mois par point si votre personnage poursuit d'autres entreprises. Le premier point dans une Discipline vient souvent après une inspiration. Les niveaux plus élevés prennent plus de temps, plusieurs années ou décennies dans le cas de Disciplines sophistiquées. Votre Conteur peut demander que des points d'expérience soient dépensés tous d'un coup à la fin de l'étude ou progressivement jusqu'à la fin. Ainsi, les études de votre personnage pourraient être interrompues puis reprises sans que les efforts passés soient perdus.

Notez que les historiques ne se modifient pas par des points d'expérience, mais par l'interprétation. (Votre personnage doit recruter de nouveaux Serviteurs ou étendre son Domaine.) Dans certaines circonstances, le Conteur

Les coûts en expérience

Trait	Coût
Attribut	niveau actuel x 4
Capacité existante	niveau actuel x 2
Nouvelle spécialité ou expertise	niveau actuel
Nouvelle Capacité	3
Discipline de clan	niveau actuel x 5
Autre Discipline	niveau actuel x 7
Branche secondaire (Thaumaturgie, Mortis)	niveau actuel x 4
Nouvelle Discipline	10
Nouvelle branche secondaire	7
Vertu	niveau actuel x 2*
Voie	niveau actuel x 2
Volonté	niveau actuel

* Augmenter une Vertu grâce aux points d'expérience ne fait pas progresser les traits qui y sont associés, comme la Voie et la Volonté.

peut vous permettre d'accroître des historiques bien établis (ou restaurer ceux qui ont été dégradés par les événements) au même coût que les Vertus (niveau actuel x 2).

Les points de maturation

Une histoire peut se dérouler en quelques nuits de "temps de jeu" (tel que ressenti par les personnages et non par les joueurs), mais une chronique peut prendre bien plus de temps. L'un des avantages d'interpréter un monstre immortel est la chance de pouvoir raconter des histoires qui se déroulent sur de nombreuses années. La chronique typique de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** comporte des histoires séparées par des années ou des décennies. Entre les histoires – ces périodes étant appelées ellipses – les personnages se développent bien plus lentement. Les vampires sont des créatures statiques et à moins d'être poussées au développement par l'action (c'est-à-dire, durant les histoires), ils progressent à un rythme d'escargots.

Pour refléter cela, les personnages accumulent des points de maturation durant ces périodes, que vous pouvez dépenser entre les histoires. Notez que le nombre de points obtenus par maturation varie selon un barème, plus de points étant acquis au cours des premières années. Cela indique qu'un vampire apprend plus lentement avec le temps qui passe après son "retrait". Alors qu'un vampire qui est resté isolé quelques années semblera aussi actif qu'un autre, celui qui est resté hors du coup pendant plusieurs siècles a passé probablement plusieurs mois sur la même page de texte ou à ruminer un obscur point de théologie. Ainsi, il est plus efficace de faire une ellipse de quelques années entre les histoires, et non de plusieurs décennies.

Dépenser les points de maturation

Il est possible que votre Conteur décide que le stress et la concentration sont nécessaires pour progresser et que vous ne puissiez dépenser des points d'expérience que pour acquérir le premier point d'une nouvelle capacité ou Discipline. Avant que vous ne commenciez à compter vos points, assurez-vous de savoir si les points de maturation peuvent servir à développer de nouvelles capacités ou simplement à améliorer les anciennes.

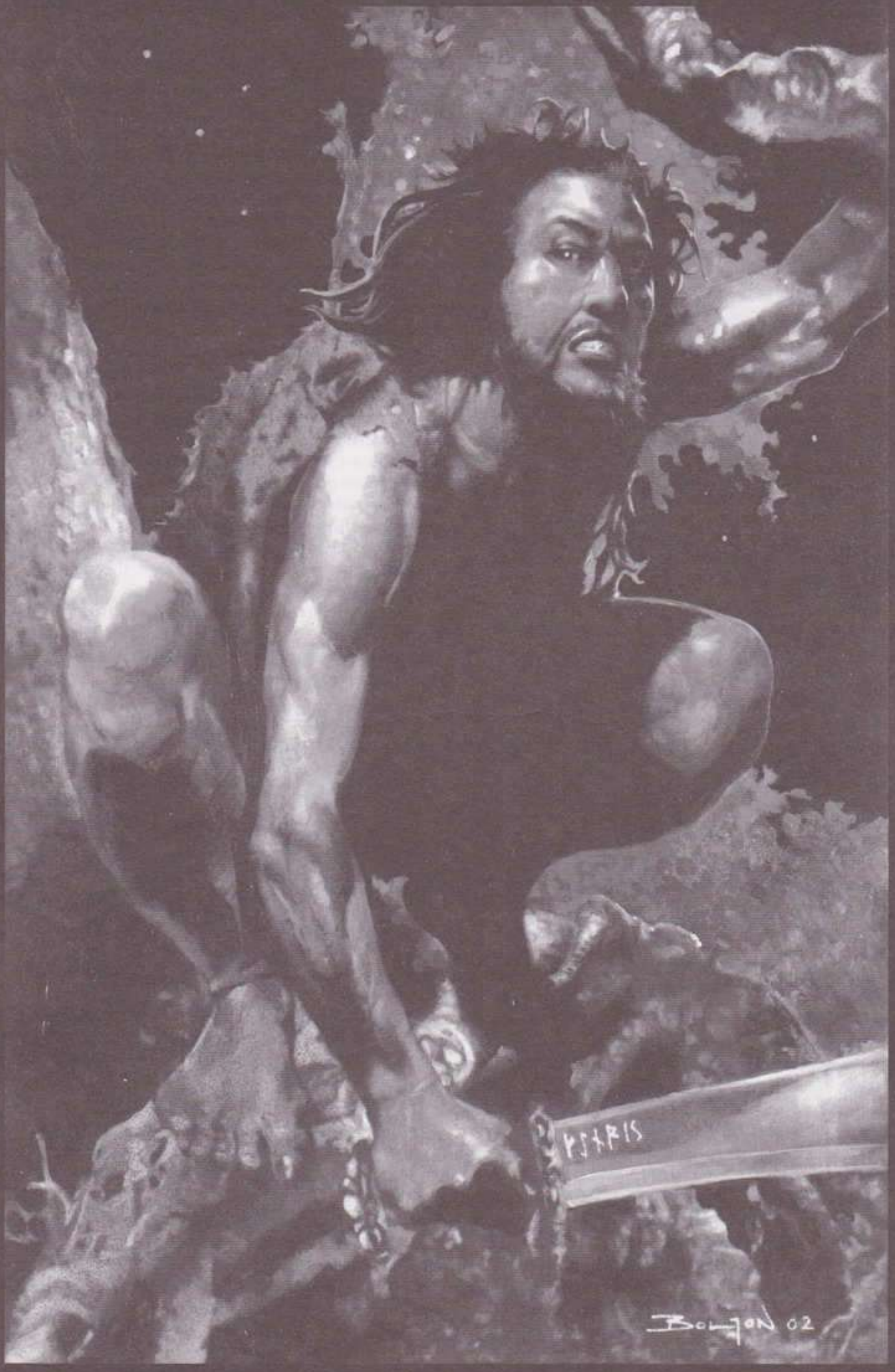
Vous dépensez des points de maturation juste avant le début de l'histoire suivante et les effets s'appliquent immédiatement. Les points non dépensés ne sont pas perdus et demeurent jusqu'à la prochaine ellipse. Pour augmenter vos traits, vous pouvez dépenser des points de maturation comme suit :

- **Attributs :** Cinq points par niveau tant que votre personnage est âgé de moins de [Volonté] siècles. Après cela, 10 points pour un niveau.
- **Capacités :** Deux points par niveau. Les spécialités et domaines d'expertise coûtent un point chaque.
- **Disciplines :** Le coût d'apprentissage d'une Discipline croît avec l'âge du personnage. Il coûte trois points par niveau au cours des deux premiers siècles, plus un point par tranche de deux siècles après cela. Cette dépense fournit deux points au lieu d'un seul lorsqu'un personnage étudie une branche d'une Discipline à plusieurs branches, comme la Thaumaturgie ou le Mortis au Moyen Âge et certainement d'autres à d'autres époques. Ajoutez un point pour les Disciplines hors du clan.
- **Vertus :** Deux points par niveau.
- **Voies :** Un point par niveau jusqu'au niveau de Volonté de personnage, puis deux points par niveau après cela.
- **Volonté :** Deux points par niveau.

Laps de temps	Points de maturation
5 premières années	1 point par an
25 années suivantes	1 point pour 5 ans
100 années suivantes	1 point pour 10 ans
Après 130 ans	1 point pour 20 ans
En torpeur	pas de point

Les historiques

"Les opportunités sont les mêmes pour tous" a écrit le prophète. Votre personnage peut, généralement, progresser en travaillant sur son propre potentiel. Il est généralement plus aléatoire de travailler sur ses liens avec le monde. L'augmentation d'un historique coûte un point de maturation durant les deux premiers siècles de votre personnage, plus un par tranche de deux siècles après cela. (Les vampires plus âgés ont plus de mal à interagir avec le monde de manière nouvelle. Ceux qui survivent trouvent un moyen de s'en sortir, mais ce n'est jamais facile.)


BOUGON 02

Celui qui a trouvé la bête était, sous tous les aspects, un fermier.

Il labourait la terre, plantait des légumes et s'occupait d'oies, de cochons et d'autres choses. Ce n'était pas un chevalier, un moine ou un croisé. Pas plus qu'un grand héros du Christ ou un agent de l'empereur Frédéric. Simplement un paysan, amené dans la région pour aider à la dompter.

Lorsque l'appel a sonné pour coloniser les terres de Prusse et de Livonie, il était évident que son seigneur avait été heureux de "prêter" ses compagnons fermiers et lui aux Chevaliers Teutoniques. Avec les cochons morts et les terres stériles après deux ans de maladies, il n'avait plus besoin d'eux. Cependant, les Chevaliers Teutoniques avaient besoin de mains et de personnes pour occuper les nouvelles terres chrétiennes.

Peut-être avait-il été trop désireux de prendre part à cette croisade. Ou simplement qu'il voulait que les terres sur lesquelles il allait travailler soient aussi loin que possible des chevaliers et seigneurs, saints ou non. Il donnerait le produit de son travail à l'Ordre, mais ne souhaitait pas les voir ni entendre parler de leur zèle à la croisade. Un oncle tué et un frère handicapé suite à leur enrôlement dans les guerres dynastiques lui avaient fait passer le goût des épées et des chevaliers. Sa femme semblait parfois mépriser un manque de valeur aussi flagrant, mais elle ne souhaitait pas le perdre... et des terres fertiles, même païennes, valaient mieux que de mourir de faim à domicile.

Et elle ne pouvait pas dire que ces terres n'étaient pas belles. Après plusieurs mois de travail, les vastes forêts laissaient la place à des terres à labourer et les bêtes s'en sortaient bien. La lumière sur cette terre était ce qu'il préférait. La rumeur voulait que les païens vénèrent de sombres dieux des bois, mais c'était l'aube et le crépuscule qu'il préférait. La lumière rougeâtre filtrait par les grands arbres au gré des vents changeants. Il savait que ses mains allaient dompter cette terre. Elle serait sa gloire. Peut-être que les chevaliers moines avaient raison et que Dieu avait ordonné cette entreprise.

Cependant, apprécier le coucher du soleil signifiait assister au début de la nuit. Et lors de ce crépuscule glorieux, son admiration l'a mené un peu trop loin. Pour voir la lumière mourante passer dans les branches d'arbre, il s'est avancé bien au-delà des derniers signes de ses propres labours. Les ombres s'étendent au pied des arbres au point de remplir tout l'espace. L'appel des bêtes sauvages et affamées gronde alors qu'il regarde encore le dernier rayon écarlate au sommet du plus haut des arbres.

Ses yeux s'ajustent aux ténèbres, bien sûr, mais elles sont profondes. Et il sent à peine le sol bouger sous ses pieds. Il baisse les yeux, s'agenouille pour mieux voir et observe le sol. Un animal, pense-t-il. Du type à creuser un terrier.

Une parcelle étrangement calme de son âme hurle qu'il n'a qu'à moitié raison lorsque deux mains puissantes surgissent de terre pour le saisir. La tête de la chose suit rapidement, parodie d'homme aux yeux rougeoyants et à la bouche qui révèle de grandes dents.

La dernière pensée de l'homme est que les dieux de la forêt sont effectivement sombres dans cette région.

CHAPITRE SIX : LES DISCIPLINES

Attention, les portes de la mort sont sous ma garde,
Les secrets des âges sont écrits pour mes yeux.
— Les Fragments d'Erciyas II (Lilith)

Les avantages de la Malédiction

Selon les légendes Caïnites, Caïn errait seul et maudit après avoir été banni de Nod, jusqu'à trouver Lilith. Première femme d'Adam, bannie de l'Eden par faute d'orgueil, elle était une puissante sorcière. Lilith a montré à Caïn certains des secrets de son sang damné. Avec elle, il a appris à devenir plus fort et plus rapide qu'auparavant, à voir dans d'autres mondes, à invoquer les ténèbres et la lumière. Ces dons étaient une application de la volonté de Caïn sur la faim qui hurlait en lui. C'est à cause de ce besoin de rigueur qu'ils s'appellent des Disciplines. Actuellement, il existe une douzaine de Disciplines, certaines partagées par tous les vampires, d'autres jalousement gardées par certains clans ou lignées. Il est dit que dans les premières nuits, tous les vampires avaient accès à de nombreuses Disciplines au moment de l'Étreinte. Avec la venue de la troisième génération et de ses clans de descendants, les dons sont devenus plus limités. Cependant, avec le temps, les anciens et les Mathusalems peuvent apprendre une gamme étonnante de pouvoirs du sang.

Au-delà de ses origines et de ses utilisations, chaque description de Discipline explique également comment cette capacité est autant une part de la malédiction imposée à Caïn par Dieu (ou aux Antédiluviens par Caïn) qu'une bénédiction. Ces notes sont indiquées pour l'interprétation. Vous n'avez pas à vous inquiéter que votre personnage perde des points d'Étiquette (Compétence) parce que vous avez 4 ou 5 points d'Animalisme.

Les secrets du clan (règle optionnelle)

Les Disciplines sont des manifestations puissantes du pouvoir du sang et les vampires n'ont pas tendance à les partager. La plupart des Disciplines les plus ésotériques sont associées de près à quelques lignées et les anciens de ces clans prennent souvent des mesures pour s'assurer que leurs secrets ne sont pas partagés. Le système des points d'expérience (voir p. 168) rend l'apprentissage des Disciplines "hors du clan" plus coûteux, mais les Conteurs qui souhaitent garder les secrets des diverses Disciplines loin des membres des clans qui ne sont pas supposés les connaître peuvent utiliser la règle optionnelle suivante.

Selon cette règle, un Caïnite peut améliorer librement les trois Disciplines physiques (Puissance, Célérité et Endurance) ainsi que ses Disciplines de clan. Pour apprendre une nouvelle Discipline, le personnage doit partager le sang d'un Caïnite pour qui la Discipline est clanique et être instruit par lui. Cette règle oblige les vampires qui souhaitent apprendre les secrets de l'Obténébration, par exemple, à avoir un lien avec un Lasombra. Tant que le personnage reçoit du sang et un enseignement, le joueur peut acquérir un premier point dans la Discipline concernée au coût normal de 10 points d'expérience. Il peut ensuite améliorer la Discipline jusqu'au niveau 5 au coût standard des Disciplines étrangères au clan (niveau actuel x7) sans instruction spéciale ou sang supplémentaire. Il n'est nécessaire que de boire une fois, mais cela rapproche l'étudiant d'un serment du sang envers son professeur (voir p. 268 pour en savoir plus à ce sujet).

Il est également possible d'apprendre le premier niveau d'une Discipline avec le sang du clan approprié (par le biais d'une victime immobilisée par un pieu par exemple) et sans instruction, mais le coût en expérience double pour atteindre vingt points. Tant que le personnage ne bénéficie pas de l'instruction d'un membre du clan approprié, le coût d'amélioration de cette Discipline "volée" double également (niveau actuel x 14). De la même manière, le simple fait de boire peut provoquer un serment du sang.

Cette règle optionnelle empêche les Disciplines de trop s'éloigner de leur clan d'origine. De nombreux joueurs, particulièrement ceux de personnages Brujahs (qui n'ont qu'une Discipline autre que physique) peuvent détester cette règle et vous devriez donc en discuter avec votre groupe avant de la mettre en place.

La sorcellerie du sang

Deux des Disciplines décrites dans ce chapitre, Mortis et Thaumaturgie, fonctionnent différemment des autres. La plupart des Disciplines ont des pouvoirs distincts à chaque niveau et le simple fait d'accroître votre Discipline d'un point par l'expérience vous permet d'accéder à ce pouvoir. Cependant, le Mortis et la Thaumaturgie sont des formes de magie du sang et offrent plus de possibilités. Pour refléter cela, elles sont divisées en deux parties : les branches de magie et les rituels.

Les branches de magie

Chaque Discipline de sorcellerie a plusieurs branches. Ce sont des études sur une spécialité au sein de la Thaumaturgie ou du Mortis. Les branches de magie sont rapides et presque improvisées. Elles reflètent la maîtrise générale d'un aspect de la Discipline. Un Tremere qui progresse dans la branche de Rego Vitae est tellement apte à affecter le sang qu'il peut le faire sans grande préparation spécifique. Les branches de magie sont évaluées de 1 à 5. Même les individus chanceux qui commencent le jeu sous la huitième génération ne peuvent pas obtenir de sixième point quelle que soit leur branche, parce que de tels pouvoirs n'existent tout simplement pas.

Choisissez une branche primaire lorsque vous acquérez le premier point d'une Discipline de sorcellerie. Les mages Tremeres et les sorciers Cappadociens peuvent choisir pour branche primaire n'importe quelle branche de leur Discipline. Les sorciers du sang des autres clans sont plus limités (voir encart "Les autres sorciers" p. 222). La branche primaire demeure toujours au même niveau que la Discipline elle-même, augmentant avec elle.

Vous pouvez acquérir et faire progresser des branches secondaires séparément avec de l'expérience (voir p. 168 pour les coûts), mais avant d'avoir atteint la maîtrise (cinq points) dans votre branche primaire, les autres branches doivent rester à un niveau inférieur à celle-là. Ainsi, si votre branche primaire de Thaumaturgie est Rego Motus à trois points, vous ne pouvez pas élever Rego Tempestas au-dessus de 2 avant d'avoir Thaumaturgie à 4 points (ce qui vous donne un niveau de Rego Motus de 4).

Les rituels

Contrairement aux branches de magie, les rituels de sorcellerie du sang nécessitent du temps et des formules. Ils ne conviennent pas à une utilisation spontanée ou improvisée. Certains rituels fonctionnent bien avec des participants multiples. D'autres sont des tâches solitaires. Aucun rituel ne prend moins de cinq minutes à accomplir, à moins qu'il n'en soit fait mention dans le descriptif. La plupart demandent bien plus de temps que cela.

Les rituels sont classés du niveau un à six. Cependant, contrairement aux branches ou aux Disciplines, un personnage n'a pas besoin d'augmenter séparément son niveau de rituel. Votre personnage peut apprendre tout rituel dont le niveau est inférieur ou égal à son niveau de Thaumaturgie ou de Mortis, selon le cas. Il n'y a pas d'obligations dans les rituels. Vous n'êtes pas obligé d'apprendre Protection contre les goules avant Protection contre les vampires, par exemple. Votre personnage peut apprendre tous les rituels auxquels il a accès et cela implique généralement d'avoir une bibliothèque substantielle, un mentor indulgent ou de conclure un accord quelconque avec quelqu'un qui connaît le rituel désiré. Ce "quelqu'un" peut être de votre clan ou un

être venu d'un autre plan physique. Il paraît que les habitants de l'Enfer sont versés dans la magie ésotérique. L'apprentissage d'un rituel ne coûte pas de points d'expérience. Ils ne demandent que du temps (et qu'est-ce que le temps pour un non-vivant ?). Les rituels typiques demandent une semaine d'apprentissage par niveau. Le Conteur est libre d'augmenter ou diminuer cette obligation selon les besoins de sa chronique.

Les Caïnites obsédés par la progression de leur Discipline possèdent tous une bibliothèque fournie d'écrits antiques et mystiques, ainsi que des piles de leurs propres notes, détaillant leurs recherches personnelles et les leçons de leurs anciens. À la discrétion du Conteur, les personnages peuvent chercher leurs propres rituels. Cela prend du temps, au moins un mois par niveau du nouveau rituel (et bien plus que cela pour des rituels de niveau cinq et plus). Le personnage doit avoir la Discipline affiliée et la Connaissance Occulte à un niveau supérieur à celui du rituel en cours de création. (Ainsi, il faut 4 en Thaumaturgie et en Occulte pour créer un rituel thaumaturgique de niveau 3.) Le personnage aura également besoin de Ressources, car il ne pourra pas partir à l'aventure loin de chez lui et devra rester à étudier, vidant de leur sang de petites créatures de la forêt et prenant des notes. Le Conteur devrait trouver d'autres obligations selon le rite, œuvrant avec le joueur pour créer un rituel utile et intéressant sans être trop puissant par rapport à son niveau.

Aliénation

L'Aliénation permet d'infliger la folie et ses effets secondaires à d'autres âmes. Les Caïnites qui connaissent personnellement des Malkaviens – et même ceux qui en ont simplement entendu parler – craignent l'Aliénation plus que toute autre Discipline. La Domination peut effacer vos souvenirs, la Vicissitude changer votre forme, mais l'Aliénation détruit votre âme. Et même si l'Aliénation telle quelle est présentée ici montre des capacités relativement unifiées, chaque utilisation de la Discipline par un Malkavien est filtrée par la folie qui corrompt son âme. L'application d'Âme hantée sera différente selon que le Malkavien pense être le diable incarné ou s'il a simplement une peur panique de la foule.

Il est impossible d'apprendre l'Aliénation sans posséder au moins un dérangement, quelle que soit l'appartenance clanique. Si un personnage tente de le faire et qu'il trouve un Malkavien prêt à ne pas relever sa banalité, il sombrera lentement dans la folie, acquérant un ou plusieurs dérangements avant même de pouvoir apprendre un simple pouvoir. La capacité est alimentée par la folie et se fond en elle. La santé mentale est le sel sur la terre où pousse l'Aliénation.

L'Aliénation est la partie visible de la malédiction de Caïn sur le fondateur du clan. Certaines légendes prétendent que l'Aîné des Malkaviens était un comploteur et un intrigant durant la révolte des Antédiluviens contre les premiers infants de Caïn et que celui-ci l'a frappé d'incohérence et de folie pour que cela n'arrive plus jamais.

L'Aliénation est communément utilisée par les mystiques, les bouffons et ceux qui sont profondément perturbés.

• Passion de l'incube

Cette capacité enflamme les émotions déjà présentes dans la cible. Cela peut être une bonne ou mauvaise chose, mais même une émotion positive triplée d'intensité devient une chose incontrôlable et effrayante. Le Malkavien qui utilise Passion de l'incube ne saisit que l'émotion la plus forte et évidente et l'intensifie au degré de la folie. La cible rejette tous les autres sentiments qu'elle pourrait connaître au profit de celui-là. Un utilisateur talentueux de l'Aliénation peut utiliser cette capacité pour faire entrer un Caïnite en frénésie. Cela ne peut en aucun cas servir à apaiser une situation ou relaxer les gens.

Utilisé sur les mortels, ce pouvoir reprend les effets émotionnels de la Malédiction de Caïn : l'affection devient obsession, le désir devient avarice, l'irritation devient haine…

Système : Testez votre Charisme + Empathie. La difficulté est égale à la Voie de la cible (pour les vampires) ou à sa Volonté (pour les mortels). Chaque succès prolonge la durée de cette passion enflammée, selon le tableau suivant. Un échec signifie que le pouvoir reste sans effet. Un échec critique indique que l'émotion qui devait être attisée dans la cible entre en vous, à l'intensité triplée provoquée par le pouvoir. Cet effet dure une scène.

Succès	Durée
1 succès	Un tour
2 succès	Une heure
3 succès	Une nuit
4 succès	Une semaine
5 succès	Un mois

Une autre alternative, au choix du personnage, est d'utiliser cette capacité pour affecter la frénésie d'un vampire. Chaque succès que vous obtenez augmente d'un le nombre de succès que la cible doit obtenir pour éviter la frénésie.

•• Âme hantée

Ce pouvoir permet à son utilisateur de bombarder une cible de visions affolantes pendant des heures ou des mois, assaillant sa santé mentale et dégradant la limite entre réalité et imagination. Le personnage ne peut pas prédire ou contrôler les images au-delà d'un certain point. Il peut décider de l'effet désiré, mais les images naissent entièrement dans l'esprit de la victime et sont invisibles au vampire.

Les images elles-mêmes sont fugaces. Elles ne se trouvent qu'en marge de la vision de la victime ou se surimposent à la scène en cours, mais n'existent qu'un bref instant. Les victimes rapportent que les images suivent un thème général. Elles peuvent tourner autour de la cible tuant sa propre famille, de messages d'anges et de saints

ou de feu consumant tout ce qu'il touche. Les images peuvent durer assez longtemps pour pousser la victime à la folie ou elle peut avoir assez de force en elle ou de foi en Dieu pour repousser la chute imminente.

Système : Testez votre Manipulation + Empathie. La difficulté est égale à la Perception + Maîtrise de Soi ou Instinct de la cible. Le nombre de succès détermine la durée d'apparition des visions. Un échec signifie que la victime n'est pas assaillie d'images et vous ne pouvez plus tenter ce même sort sur elle durant toute une nuit. Un échec critique pourrait vous infecter d'images (prises dans l'inconscient de la victime et non dans le vôtre) ou annuler votre capacité à recourir à l'Aliénation durant toute une nuit. Les succès indiquent la durée suivante :

Succès	Durée
1 succès	Une nuit
2 succès	Trois nuits
3 succès	Une semaine
4 succès	Un mois
5 succès	Trois mois
6 succès et plus	Un an

Durant cette période, la cible risque de perdre la tête. Alors que cette dégénérescence sera mieux interprétée par le Conteur, ou du moins selon ses conseils, il faudrait certainement dépenser de la Volonté pour garder sa santé mentale. Les personnages qui n'agissent pas en accord avec leur Nature, pour mieux regagner de la Volonté, deviendront certainement fous.

••• Yeux du chaos

La folie, l'aléatoire et le chaos tournent autour de tous les Malkaviens. Même si le moins éclairé du clan peut percer le brouillard de normalité qui entoure la plupart des gens, Yeux du chaos ouvre de nouvelles perceptions. Le personnage obtient alors de véritables révélations grâce à la folie des autres et à des événements apparemment aléatoires dans le monde qui l'entoure. Yeux du chaos permet de voir à travers le masque que les mortels et les Caïnites placent entre leur vraie nature et le monde alentour et son utilisateur peut ainsi sentir la folie des autres.

Les vampires qui utilisent Yeux du chaos ont régulièrement des présages sur l'avenir, mais ne parviennent pas toujours à déchiffrer la signification du présage à temps pour utiliser l'information à leur avantage. Les folles visions donnent également des indices sur les motivations et obsessions des autres, mais là encore, les visions sont souvent obscurcies et peuvent délivrer leur vérité trop tard pour être utiles.

Système : Testez votre Perception + Occulte. La difficulté varie et est décidée par le Conteur selon les informations disponibles, votre connaissance de la situation et la folie environnante. Apprendre la Nature ou les dérangements d'un compagnon est une difficulté de 8, 10 pour un étranger. Plus forte est la folie inhérente à la chose que vous voulez analyser, plus faible est la difficulté. Les écrits dérangés en une langue bizarre sont plus faciles à comprendre que l'écriture clinique d'un moine. L'analyse d'une œuvre d'art ou d'artisanat – que ce soit n'importe quoi, d'un manuscrit à un drap tissé – peut révéler la Nature ou les dérangements de son créateur, tout comme l'analyse de la personne (même s'il faut obtenir un succès de plus). Avec cinq succès et plus, votre personnage peut proférer à partir d'une œuvre des vérités prophétiques dont le créateur lui-même n'a sans doute pas conscience. Et des événements réellement chaotiques sont incroyablement faciles à analyser grâce aux Yeux du chaos. Le vampire pourrait bien être capable de voir dans le futur après avoir passé sa nuit à regarder un feu ou les nuages. Bien entendu, ce genre de divination est laissé entièrement à l'appréciation du Conteur, qui pourrait bien avoir des plans propres quant au futur de votre personnage.

Les informations obtenues par les Yeux du chaos sont indignes de confiance, tout comme l'analyse de la folie vue par un vampire fou. Les Conteurs devraient s'assurer que les impressions du personnage soient subjectives, en les filtrant, de préférence, par les dérangements primaires du personnage.

•••• Faire taire l'esprit sain

Les ancillas de presque tous les clans craignent les Malkaviens et ils ont raison. Cette capacité, par exemple, permet à un Malkavien de supprimer l'esprit conscient et sain d'une cible jusqu'à un mois. Une application commune est de perturber la cible en supprimant la capacité de l'esprit à comprendre le monde. Cela fait que la cible devient un automate. Elle peut accomplir des tâches simples, mais suivra les ordres de toute personne qui y mettra l'intonation nécessaire. Lorsque la victime retrouve ses sens, elle ne se souvient pas de ce qu'elle a fait sous influence. Une sorte de brouillard s'abat sur sa mémoire, obscurcissant toute cette période.

Lorsqu'elle est perturbée, la victime ne se souvient pas de beaucoup de détail sur sa vie. Elle erre confusément et n'a pas le sens du passage du temps. Seul le Rötschreck provoqué par le lever du jour la pousse à se mettre à l'abri et souvent, cela ne la protège pas. Les victimes de Faire taire l'esprit sain se souviennent rarement de l'identité de leur assaillant, ce qui fait qu'il est très difficile pour un survivant de se venger seul. Un personnage perturbé ressemble à l'idiot du village : il répond à des questions directes, mais n'a aucune initiative et n'agira certainement pas sans ordre ou sans être poussé.

La confusion n'est pas le seul effet possible de ce pouvoir. Des Malkaviens cruels s'en servent pour faire enrager leurs victimes, les poussant à la frénésie, ou les frapper de peur sans provoquer la fuite due au Rötschreck, mais plutôt une sorte de catatonie, où la victime s'effondre en pleurs. Dans ce cas, la victime montre la même absence d'esprit, comme décrite précédemment.

Système : Entrez en contact visuel et engagez une conversation simple avec la victime. Activer ce pouvoir nécessite un tour entier et un test de Manipulation + Intimidation (en opposition à la Perception + Maîtrise de soi ou Instinct de la cible). Un échec critique à ce test fait

que le Malkavien entre dans l'état qu'il souhaitait provoquer chez sa cible, pour une durée déterminée par le Conteur. Un échec immunise la cible aux pouvoirs d'Aliénation du personnage, pour le reste de la scène. Un succès fait que la cible entre dans l'état désiré pour une durée déterminée comme suit :

Succès	Durée
1 succès	Un tour
2 succès	Une heure
3 succès	Une nuit
4 succès	Une semaine
5 succès	Un mois

Une victime frappée de fureur entre immédiatement dans un état semblable à la frénésie, même si de nombreux Caïnites ainsi atteints affirment que leur Bête ne s'est pas déchaînée comme lors d'une véritable frénésie. La fureur crée par ce pouvoir dure une journée entière contrairement à la confusion. Une victime poussée à la catatonie s'effondre et ne peut pas entreprendre d'action utile durant toute une journée.

••••• Aliénation hurlante

Cette capacité rend la victime temporairement folle. Pas simplement étrange ou excentrique, mais totalement folle et bredouillante. L'utilisateur de ce pouvoir choisit quelle folie atteint sa cible, mais n'a que peu de contrôle sur la durée de la folie. La fin de cette durée représente la fin de la phase active de folie, durant laquelle la victime perd totalement le contrôle de ses actes et de ses sens. Cependant, à partir de là, la cible peut avoir des flash-back de cette époque lorsqu'il connaît un grand stress ou durant les nuits de pleine lune, lorsque le doigt des cieux est plus présent.

Système : Le personnage doit bénéficier de l'attention totale de la victime durant un tour entier. Le joueur teste ensuite sa Manipulation + Intimidation, la difficulté étant égale à la Volonté de la victime. En cas d'échec critique, le(s) dérangement(s) du vampire cessent durant quelques minutes, juste assez longtemps pour qu'il réalise à quel point il est fou. L'horreur et le choc qui s'ensuivent font que la folie revient de plein fouet. Un échec signifie que le vampire ne peut plus utiliser l'Aliénation sur sa cible durant le reste de la scène. Un succès indique qu'il peut infliger cinq dérangements de son choix à la cible pendant une période déterminée par le tableau suivant. Ces dérangements devraient avoir un sens de groupe, ne serait-ce que par une folle logique. Alors que le joueur peut choisir un effet général, les dérangements précis en terme de jeu sont laissés à l'appréciation du Conteur.

Succès	Durée
1 succès	Un tour
2 succès	Une nuit
3 succès	Une semaine
4 succès	Un mois
5 succès	Un an

•••••• Baiser de la lune

Les effets de cette capacité ne sont pas aussi dramatiques que l'Aliénation hurlante, mais contrairement à ce pouvoir, le Baiser de la lune est permanent. Le vampire choisit deux désordres liés et après quelques instants de conversation avec la cible, il les transmet à cette malheureuse âme. Les afflictions hantent la victime pour le reste de son existence. Des rumeurs affirment que l'utilisateur de ce pouvoir peut annuler la folie ainsi engendrée s'il le souhaite, mais rares sont les Malkaviens qui veulent faire cesser l'illumination apportée par cette folie. Hors de la lignée de Malkav, il n'y a presque aucun Caïnite assez doué en Aliénation pour tenter un tel exploit.

Système : Faites un test en résistance avec votre victime de Manipulation + Empathie (difficulté 6) contre la Volonté actuelle de la cible (difficulté 6). Si vous obtenez au moins deux succès nets, vous pouvez choisir deux dérangements (ou en décrire deux, si vous avez des idées précises que votre Conteur approuve) et les transmettre à la cible. Cette dernière ne peut pas éliminer ces dérangements, mais peut les combattre comme tous les autres dérangements (voir p. 269). Le Conteur peut vous permettre de retirer les dérangements créés par le Baiser de la lune, mais demandera assurément une raison pour le faire. Même ainsi, la Malédiction de Malkav peut être irréversible. Notez que les dérangements créés par le Baiser de la lune suffisent pour permettre à la cible d'apprendre l'Aliénation.

Animalisme

Ayant besoin d'humains dont se nourrir, les vampires sont souvent des créatures urbaines, mais le monde médiéval est principalement rural. Les fermes isolées et les étendues sauvages entre les villes sont des endroits dangereux. Même sans les dangers surnaturels, les mortels et les vampires quittant la protection des villes sont souvent menacés par des animaux sauvages, des meutes de loups aux élans enragés. Les vampires désespérés ou trop délicats pour se nourrir d'humains doivent souvent trouver des animaux sauvages pour prendre leur sang. La nature est un lieu de tension et de danger pour les vampires.

Les humains ont également besoin des animaux. Ils les montent, travaillent avec eux, les mangent ou en font des compagnons. Les animaux font inextricablement partie de la société mortelle. Les animaux infiltrent toutes les parties de la vie mortelle et, pour la plupart, les humains ignorent l'abondante vie animale en leur sein. C'est tout aussi vrai dans les villes qu'à la campagne : la volaille, les animaux domestiques et le petit bétail se promènent librement, même dans les plus riches demeures médiévales.

Généralement, un Caïnite a besoin d'un niveau modéré d'Animaux juste pour empêcher les animaux communs de paniquer lorsque la bête sent l'odeur d'un prédateur suprême et maléfique. Cependant, avec Animalisme, les vampires peuvent utiliser les animaux comme nourriture, espions ou armes. Ces activités vont contre les instincts naturels des animaux, mais le pouvoir

du Caïnite est plus que suffisant pour réprimer les désirs basiques de la créature. Après tout, comme plusieurs Gangrels l'ont fait remarquer, être sellé et monté va contre l'instinct d'un cheval et pourtant ils acceptent un tel traitement assez facilement une fois qu'ils ont appris quelle était leur place dans l'univers.

L'Animalisme, comme toutes les Disciplines Caïnites, reflète la malédiction que Dieu a infligée à Caïn. Les vampires qui utilisent beaucoup l'Animalisme reculent dans leur humanité et face à la société Caïnite, un fait qui peut expliquer pourquoi les Nosferatus et les Gangrels sont ainsi rejetés. Les activités et réactions des animaux sont simples et prévisibles et sont faciles à repousser avec l'Animalisme. C'est bien moins vrai des humains et des vampires et celui qui recourt à l'Animalisme risque de perdre ses talents sociaux.

L'Animalisme est une Discipline de clan des Gangrels, des Nosferatus, des Ravnos et des Tzimisces. Leurs visages déformés et leurs habitudes outrancières éloignent déjà ces vampires de la culture immortelle et les rapprochent de la compagnie des Bêtes. Les Nosferatus, dont la plupart sont très dévots (que leur foi soit juive, chrétienne ou musulmane) croient que l'Animalisme est l'une des dernières bénédictions de Dieu sur l'homme. Ils se réfèrent souvent à des histoires bibliques pour aider à expliquer les manifestations de cette Discipline. Les Gangrels, dont la plupart ne croient pas provenir de Caïn, voient cette Discipline comme un reflet de leur rôle de chasseurs suprêmes, favorisés par leurs dieux. Les Tzimisces, aux mêmes inclinaisons, se voient comme les maîtres absolus de leur domaine montagneux et pensent qu'il est juste qu'ils dominent les créatures de leur terre aussi facilement que les paysans. De nombreux Ravnos traitent les animaux qui entrent à leur service comme de fidèles compagnons ou serviteurs, au moins aussi appréciés que les goules humaines. Actuellement, l'Animalisme est une Discipline utile pour presque tous les Caïnites, mais les clans nobles l'évitent en faveur de capacités qui affectent plus directement la psyché humaine. L'Animalisme est aimé par ceux qui suivent la Voie de la Bête en particulier. Quel que soit leur clan, ceux qui vivent comme des paysans, des chevaliers ou des voyageurs trouvent de nombreux avantages à l'Animalisme.

Les traits de nombreux animaux apparaissent dans l'Appendice (p. 318 à 323).

• Parole de fauve

Ce pouvoir permet à un Caïnite de revenir à l'époque avant la chute de Babel, lorsque toutes les langues n'étaient qu'une. Même s'il ne peut pas utiliser cette capacité pour communiquer avec des humains ou des Caïnites qui ne parlent pas sa langue, il peut communiquer avec les animaux, qu'ils soient sauvages ou domestiques. Le vampire a simplement besoin de regarder la créature dans les yeux un instant et il obtient momentanément des facilités dans la langue natale de l'animal. Tous deux communiquent dans la langue de l'animal. Un vampire qui parle à un cheval doit hennir, celui qui parle à un loup glapit. (Bien entendu, l'animal répond de même.) Selon une rumeur, les Nosferatus peuvent communiquer avec les animaux sans émettre le moindre son, mais ils doivent se concentrer uniquement sur la créature en question et ne peuvent pas perdre le contact oculaire, ne serait-ce qu'un instant.

L'utilisation de Parole de fauve ne prédispose pas un animal à réagir de manière amicale envers le vampire. Gardez à l'esprit que les animaux qui ne sont pas des goules ont tendance à mal réagir face aux prédateurs surnaturels de la nuit. Le personnage peut brutaliser facilement de petites créatures comme des écureuils ou des lapins, mais des prédateurs rapides et indépendants font de leur mieux pour échapper à une telle situation. Les créatures plus grandes nécessitent des négociations avant de donner des informations utiles.

Cette capacité n'accorde pas à l'animal en question des informations inhabituelles. Le Conteur devrait consulter l'Appendice (p. 318) pour déterminer le niveau approximatif d'intelligence d'un animal donné et utiliser les comportements connus de l'animal dans son interprétation. Souvenez-vous que rares sont les animaux qui savent lire ou compter et que les humains se ressemblent tous à leurs yeux. Le personnage peut convaincre un animal de lui rendre un service s'il l'impressionne suffisamment. Si tel est le cas, l'animal fait de son mieux pour accomplir de telles faveurs.

Système : Il n'est pas nécessaire de dépenser quoi que ce soit ou de faire un test pour activer ce pouvoir, mais le personnage doit passer un tour à attirer l'attention de l'animal et le regarder dans les yeux pour accorder sa propre Bête au langage de la créature. Testez votre Manipulation + Animaux pour obtenir des informations utiles auprès d'un animal. La difficulté est de 6, à moins d'être modifiée par les circonstances. Chaque succès permet de glaner une faveur ou une information utile. Cinq succès permettent au personnage d'obtenir à peu près tout ce dont il a besoin, dans la limite du raisonnable. Le style avec lequel le personnage obtient ce qu'il veut dépend en partie de sa Voie et de sa Nature, mais surtout de l'interprétation entre le joueur et le Conteur.

•• Appel de Noé

Cette capacité – ainsi nommée par les Caïnites qui pensent que Noé a appelé toutes les bêtes sauvages pour qu'elles viennent sur son arche avant le Déluge – permet à un personnage d'invoquer une créature particulière. Pour utiliser l'Appel de Noé sur une espèce d'animaux particulière, le vampire doit déjà avoir recouru à la Parole de fauve sur celle-ci dans le passé. Le Caïnite utilise alors ses souvenirs sublimés de ce "langage" pour appeler et invoquer autant que possible de la population locale de cet animal. Toutes les créatures ne viennent pas en aide au personnage, mais ceux qui répondent aident le personnage de leur mieux.

Le personnage peut appeler un groupe important d'animaux – tous les membres d'une même espèce, pour utiliser un langage moderne – ou être plus précis. Il peut tenter d'appeler tous les chiens d'une région ou tous les faucons femelles à la queue rouge âgées d'un à trois ans.

Évidemment, la première invocation concerne de nombreuses créatures alors que la seconde peut ne concerner personne.

Système : Testez votre Charisme + Survie (difficulté 6) pour utiliser cette capacité. Consultez le tableau pour savoir combien de créatures succombent au pouvoir du personnage. Notez, par exemple, que si un seul un animal correspondant aux critères du personnage se trouve à portée, un ou deux succès ne l'invoqueront pas. Le pouvoir ne fonctionne que dans la limite de l'ouïe, qui varie d'un animal à l'autre. Un loup peut entendre un glapissement jusqu'à six kilomètres, alors qu'une marmotte ferait mieux de se trouver à moins d'un kilomètre. En cas de doute, le Conteur devrait tester la Perception + Vigilance d'un membre représentatif de l'espèce. Chaque succès étend la portée d'un kilomètre.

Succès	Réponse
Échec critique	Une partie des animaux concernés répondent, mais sont hostiles au personnage
Échec	Pas de réponse, vous pouvez réessayer
1 succès	Un animal répond
2 succès	Un quart des animaux à portée répondent
3 succès	La moitié des animaux à portée répondent
4 succès	Les trois quarts des animaux à portée répondent
5 succès et plus	Tous les animaux à portée répondent

••• Intimidation de la Bête

La rage la plus sauvage des humains ou des animaux est bien faible face à la Bête des Enfants de Caïn, infâme et maudite par Dieu. Un Caïnite qui sait Intimider la Bête peut user de ce fait à son avantage. Il n'a pas de mal à faire en sorte que le cœur d'un homme ou d'un animal faiblisse en le voyant. Avec un petit effort, il peut pousser un adversaire à fuir en criant ou à s'effondrer.

Si la cible souffre de dérangements liés à la peur, elle y succombera probablement, car la vue d'un vampire utilisant Intimidation de la Bête mène la cible au paroxysme de la terreur. Les Nosferatus et certains Gangrels transforment cette capacité pour qu'elle apaise la Bête d'un adversaire, au lieu de chercher à la dominer. Ceux qui agissent ainsi appellent cette capacité le Chant de la sérénité. (Pour apprendre le Chant de la sérénité, le personnage doit simplement trouver un maître et passer quelques nuits à l'apprendre. Il s'agit d'un effet inhérent à l'Intimidation de la Bête que de nombreux Caïnites ne réalisent simplement pas pouvoir débloquer. Il n'y a aucun coût en expérience.)

Comme de nombreux aspects de l'existence Caïnite, l'utilisation de l'Intimidation de la Bête implique de perdre le contrôle de la Bête du vampire, durant un court instant. Le personnage lâche prise un petit instant, laissant sa Bête terrifier la nature animale interne de sa cible. Les Caïnites qui ne sont pas sur la Voie de la Bête seront certainement mal à l'aise à l'idée de se montrer ainsi, car leur nature rationnelle doit momentanément céder la place à un accès de pouvoir et de haine.

Système : Lorsque le personnage recourt à Intimidation de la Bête, le joueur teste sa Manipulation + Intimidation (ou Manipulation + Empathie s'il utilise la variante qu'est le Chant de la sérénité), à difficulté 7. Cette action est exclusive. Le personnage ne peut pas s'engager dans un combat, courir ou créer des œuvres d'art lorsqu'il utilise cette Discipline. Le personnage doit obtenir un nombre de succès égal à la Volonté de la cible. Si cela lui prend plus d'un tour, la Discipline devient l'objet d'un test étendu et réussit dès que le personnage obtient le nombre de succès requis. Un échec signifie que le personnage perd tous les succès engrangés. Un échec critique signifie que la Bête est à jamais impossible à contrôler par le personnage.

Un mortel ou animal Intimidé l'est tellement qu'il ne peut pas s'engager dans un combat ni même bouger avant que le Caïnite ne le lui ordonne. La victime ne se défendra pas à moins que son joueur ne fasse un test de Volonté. Le joueur d'un personnage Intimidé ne peut pas dépenser ou regagner de Volonté. Il peut tester sa Volonté (difficulté 6) chaque nuit jusqu'à accumuler un nombre de succès égal à la Volonté du vampire. Puis, l'effet cesse. Le Chant de la sérénité dépend du même système, mais rend la victime totalement molle.

Les Bêtes Caïnites ne peuvent pas être Intimidées par cette capacité, mais le Conteur peut accorder l'utilisation du Chant de la sérénité pour faire cesser la frénésie d'un vampire. Si le personnage obtient au moins trois succès, la cible en frénésie peut tenter d'en sortir, selon la même difficulté que celle du stimulus l'ayant provoquée.

•••• Chevauchée de l'esprit sauvage

Les Caïnites qui savent Chevaucher l'esprit sauvage sont capables de déloger leur âme de leur corps et de la mettre dans le corps d'un animal sauvage. Comme les animaux n'ont pas d'âme, selon une définition raisonnable (y compris celle des chrétiens de l'époque), les Caïnites ne commettent pas de crime en insérant la leur dans le corps d'un animal pour une durée restreinte. Lorsqu'il possède un animal de cette façon, le vampire contrôle le moindre mouvement et réaction de l'animal.

Le personnage doit plonger un instant son regard dans celui de l'animal avant de le posséder. Son corps tombe alors dans une stupeur torpide, alors que son âme sort de son corps pour entrer dans celui de l'animal. Le personnage peut rester dans l'animal tant qu'il le souhaite, mais son corps perd toujours du sang au rythme normal. Ceux qui utilisent la Chevauchée de l'esprit sauvage sont susceptibles d'adopter certains des comportements de leur hôte animal lorsqu'ils sortent de son corps. De nombreux Tzimisces sculptent des chiens ou des loups pour en faire d'hideuses goules guerrières puis les possèdent avec

Chevauchée de l'esprit sauvage, ce qui leur permet de diriger un monstre effrayant lors d'une bataille alors que leur corps demeure en toute sécurité dans leur refuge. Certains Gangrels et Ravnos superstitieux croient qu'une partie de leur âme demeure dans l'animal lorsqu'ils le quittent et mettent un point d'honneur à ingérer le sang de l'animal à la fin de la Chevauchée.

Les Caïnites qui regrettent leurs jours mortels exultent de la liberté et du pouvoir ressentis avec la Chevauchée de l'esprit sauvage et cela leur permet de ressentir fortement la vie. Ceux qui ne regrettent pas leur vie passée – particulièrement ceux qui ne suivent pas la Voie de l'Humanité ou qui ont de faibles niveaux dans cette Voie – trouvent déconcertant l'usage de ce pouvoir. Une fois de plus, le vampire ressent "son" cœur battre, souffre de la faim et sue. Ces sensations sont oubliées depuis longtemps, même par les ancillas.

Système : Testez votre Charisme + Animaux (difficulté 8) pendant que le personnage regarde l'animal dans les yeux durant un tour. Le personnage ne peut pas posséder de vers ou de créatures sans yeux, car il n'y a pas de passage facile pour l'âme. L'animal doit être une créature vivante, de chair et de sang, pour pouvoir être possédée. Le Caïnite ne peut pas Chevaucher un démon (même un familier sous forme animale) ou un fantôme. Un succès permet au personnage de simplement prendre le contrôle de l'animal. Des succès multiples lui permettent d'accéder aux Disciplines, selon le tableau suivant :

Succès	Résultat
Échec critique	Faites un test pour résister au Rötschreck lorsque la Bête du personnage est submergée par la nature animale
Échec	Impossible à posséder. Refaites un essai au prochain tour
1 succès	Possession de l'animal, mais impossible d'utiliser les Disciplines *
2 succès	Possibilité d'utiliser l'Auspex *
3 succès	Possibilité d'utiliser aussi la Présence *
4 succès	Possibilité d'utiliser aussi la Domination et l'Aliénation *
5 succès	Possibilité d'utiliser aussi la Thaumaturgie et le Mortis (uniquement les branches) ainsi que la Chimérie *

Les résultats suivis d'un astérisque nécessitent que le personnage dépense de la Volonté pour entreprendre une action que le Conteur juge improbable vu les instincts de l'animal. Lorsqu'il utilise la Chevauchée de l'esprit sauvage, le personnage peut marcher en plein soleil comme l'animal sans subir d'effets néfastes, même s'il doit tester sa Voie pour rester conscient, tout comme il le ferait dans son propre corps (voir p. 241).

Lorsque le personnage quitte le corps de l'animal pour retourner dans le sien, le joueur doit tester son Astuce + Empathie (difficulté 8) et obtenir un nombre de succès égal au nombre de jours passés dans la créature (au minimum un). Si le joueur échoue à ce test, le personnage passe le même nombre de jours dans un état d'esprit purement animal, obéissant aux besoins et instincts de la créature dont il vient de quitter le corps. S'il obtient un échec critique, le vampire entre en frénésie puis tombe dans l'état d'esprit animal que nous venons de décrire.

Que le joueur réussisse ou échoue à ce test, le vampire continue à penser comme l'animal pendant plusieurs jours. Le personnage doit ensuite dépenser sept points de Volonté ou passer sept jours (ou une combinaison des deux) pour surmonter les effets liés à l'utilisation de ce pouvoir. En attendant la fin de ce délai, le personnage réagit de manière réflexe comme son ancien hôte. Un vampire qui a passé du temps dans le corps d'un loup peut gronder lors de l'arrivée de visiteurs inattendus, courber excessivement l'échine face à un prince ou à un vampire de statut supérieur… De nombreux Gangrels usent de cet effet secondaire de la Chevauchée de l'esprit sauvage à leur avantage, possédant des blaireaux pour bénéficier d'une plus grande férocité ou des écureuils pour prendre l'habitude de stocker de la nourriture pour l'hiver.

Si l'animal meurt pendant qu'il est ainsi Chevauché, la psyché du personnage retourne dans son corps. Lorsque cela arrive, il peut être légèrement traumatisé, effet qui ne dépend pas d'une règle du jeu, mais qui devrait être interprété.

••••• Extraire la Bête

Les Caïnites qui maîtrisent cette capacité sont si familiers avec les réactions instinctives des animaux qu'ils peuvent même lire les réactions de leur propre Bête. Ainsi, lorsque la Bête du vampire s'énerve, il a la possibilité de l'envoyer dans un autre être, plutôt que de laisser son propre esprit être submergé par la rage sanglante.

La cible de la Bête du Caïnite est immédiatement submergée par la frénésie. Durant celle-ci, il agit précisément comme l'utilisateur de la frénésie le ferait, jusqu'au meurtre occasionnel. Ceux qui connaissent le vampire peuvent reconnaître la Bête de leur ami dans le corps de l'hôte, mais c'est très rare.

Les Gangrels utilisent ce pouvoir pour permettre à leurs goules et infants d'être de terribles intermédiaires durant les batailles, alors que les Ravnos y recourent pour tourmenter des individus qui se présentent comme des parangons de vertu. Les Tzimisces emploient ce pouvoir pour provoquer de nombreux dommages aux possessions d'un *voïvode* rival avant d'attaquer de toute leur force, tandis que les Nosferatus préfèrent humilier d'autres vampires qu'ils pensent devoir rabaisser un peu.

Système : Le personnage doit être en frénésie ou être proche d'y entrer. Cela signifie qu'il doit être exposé à une source de frénésie possible (voir p. 271) et engagé dans un test de Maîtrise de Soi ou d'Instinct pour y résister ou la diriger. Pour utiliser cette capacité, il faut identifier une cible dans le champ visuel du personnage et testez sa Manipulation + Animaux (difficulté 8). Deux succès au moins sont nécessaires pour obtenir l'effet désiré.

Succès	Résultat
Échec critique	Entrée dans une frénésie terriblement dangereuse, dont même la dépense de Volonté ne vous sauvera pas
Échec	Entrée dans une terrible frénésie, qui dure deux fois plus longtemps et exige deux fois plus de succès pour cesser que normalement
1 succès	Vous lâchez accidentellement votre Bête sur un ami
2 succès	Vous transférez votre Bête avec succès, mais vous êtes ébahi et perdez votre tour suivant, restant inactif pour récupérer
3 succès et plus	Vous transférez votre Bête avec succès

Si la cible quitte le voisinage immédiat du personnage avant la fin de la frénésie (ou l'inverse), le personnage risque de perdre à jamais sa Bête, car elle demeure dans la victime. La Bête du vampire aime souvent "vivre" dans d'autres êtres et déteste retourner dans le vampire qu'elle connaît si bien après avoir goûté à la liberté. Si le personnage perd sa Bête, même temporairement, il devient léthargique, dort tard dans la nuit et dépense de la Volonté pour accomplir n'importe quelle tâche, même pour se nourrir.

Pour récupérer sa Bête, le personnage doit d'abord trouver celui qui la contient – qui connaît probablement de nombreuses difficultés, particulièrement s'il s'agit d'un mortel – puis amadouer sa Bête pour qu'elle revienne dans son corps. Pour ce faire, le personnage doit agir de manière à leurrer le monstre vampirique affamé et provocateur de frénésie. Le Conteur devrait s'assurer de faire interpréter cette scène jusqu'au bout. Dans le cas tragique où le porteur de la Bête mourrait, le joueur du vampire teste son Instinct à difficulté 9. Un seul succès ramène la Bête à son propriétaire, mais un échec signifie que le vampire a perdu sa Bête à jamais. Le choc provoqué par le cri d'agonie de la Bête envoie immédiatement le vampire en torpeur.

•••••• Dompter le troupeau

Ce pouvoir fonctionne comme Intimidation de la Bête, sauf que le vampire qui s'en sert soumet simultanément la passion et l'individualité de tout un groupe de mortels ou d'animaux grâce au pouvoir de sa propre Bête. Cela ne fonctionne pas contre les Caïnites, mais affecte les goules. Jusqu'à vingt cibles peuvent être affectées en même temps par cette capacité, tant que tous ceux qui sont concernés peuvent voir le personnage.

Système : Testez votre Force + Intimidation (difficulté 7). Il s'agit d'un test étendu. Vous devez accumuler autant de succès que le niveau de Volonté temporaire de votre cible. Vous intimidez toutes les cibles dont la Volonté est inférieure à votre nombre de succès. Si vous obtenez cinq succès, toutes les cibles ayant 5 ou moins en Volonté sont domptées. Échouer à un test signifie que vous devez recommencer à zéro votre accumulation de succès, mais vos victimes ne sont pas libres. Un échec critique libère non seulement vos victimes de votre pouvoir, mais les pousse à la frénésie, assoiffées de votre sang.

Ceux qui sont ainsi Domptés se comportent et se libèrent de la même manière que ceux affectés par Intimidation de la Bête.

Auspex

Chasseurs nocturnes suprêmes, les Caïnites ont des sens inégalés par les mortels. De nombreux Caïnites peuvent sentir le sang d'un humain blessé à plusieurs mètres de là. Les membres de plusieurs clans – Toréador, Cappadocien, Malkavien, Tzimisce et Tremere – ont affiné leurs sens au point qu'ils dépassent ceux des autres Caïnites, dans la même proportion que ceux des Caïnites surpassent ceux des mortels.

De nombreux vampires avec de forts niveaux d'Auspex cessent de percevoir les événements comme les mortels. Ce qu'une femme de fermier perçoit comme une puanteur, le nez d'un Caïnite le décomposera selon ses composants, identifiant la source de l'odeur, sa distance et son âge. De tels vampires n'émettent plus de jugements en terme d'odeurs fortes, de sons bruyants ou de visions étranges, mais prennent le tout et considèrent les éléments individuellement. Des vampires aux sens ainsi intenses sont susceptibles de se perdre lorsqu'ils englobent

le monde physique. Les lumières brillantes peuvent les assommer alors qu'ils regardent les ténèbres, ou des sons bruyants les frapper alors qu'ils analysent un faible gémissement.

Les Caïnites qui assistent à des rassemblements auxquels participent des membres doués en Auspex apprennent rapidement que les secrets sont très durs à garder. Une conversation chuchotée est audible de loin pour un vampire au haut niveau d'Auspex. En fait, certains anciens profitent de ce fait et tiennent des conversations à plusieurs d'un bout à l'autre d'une cathédrale sans parler assez fort pour être entendu des mortels assis à côté d'eux. Les personnages qui souhaitent garder leurs secrets malgré un groupe de tels Caïnites doivent recourir à des messages écrits ou trouver une salle privée où parler.

L'Auspex est censé faire partie de la malédiction imposée par Dieu à Caïn, car il encourage un vampire à se noyer dans les détails. Plutôt que d'assister au plan de Dieu pour la création – ou au plan d'un autre Caïnite pour le futur – un vampire au niveau d'Auspex élevé occupe son temps à examiner des détails insignifiants. Cependant, rare est le Caïnite qui ne trouve pas d'avantage à l'Auspex.

• Intensification des sens

La capacité de base de l'Auspex double la portée et la sensibilité des sens d'un vampire. Le personnage peut voir et entendre deux fois plus loin et voit mieux avec une faible lumière que les autres vampires. De la même manière, il sent aussi bien qu'un chien de chasse et piste s'il a appris à le faire. Ses sens du goût et du toucher n'ont pas de portée accrue, bien entendu, mais deviennent bien plus sensibles. Un personnage aux sens Intensifiés peut détecter un vin précis dans le sang d'une victime ou reconnaître un mortel absent depuis longtemps dans une obscurité totale.

À la discrétion du Conteur, l'Intensification des sens peut donner des aperçus du passé, du futur ou de terres lointaines. Ces visions sont presque toujours des prémonitions cryptiques qui doivent être interprétées. Nul ne sait si ces messages sont les propres tendances clairvoyantes du personnage étendues hors de sa portée consciente ou des messages de Mathusalems en torpeur – ou d'autres pouvoirs – mais le sujet est source de débats. Ce genre de visions ne vient jamais volontairement et elles sont presque toujours perturbantes et effrayantes. Le vampire perd brièvement les sensations du lieu où il se trouve.

Lorsqu'il se concentre sur des sensations faibles, le personnage est particulièrement vulnérable aux plus fortes. Un éclair lumineux dans les ténèbres ou un coup de tonnerre dans une grotte silencieuse peut aveugler ou assourdir le personnage jusqu'à une heure.

Système : Il faut une action pour activer cette capacité, mais aucun test ou coût n'est nécessaire. La difficulté des tests associés à l'utilisation des sens du personnage (comme Perception + Vigilance) baisse d'un nombre égal au niveau d'Auspex du personnage lorsque le pouvoir est activé.

Le Conteur devrait se souvenir des circonstances exceptionnelles listées précédemment et recourir à l'aveuglement ou à la surdité si nécessaire, permettant peut-être un test de Vigueur + Vigilance pour en surmonter les effets. Le contenu et la fréquence des visions et prémonitions sont laissés à l'appréciation du Conteur. Il peut utiliser le niveau d'Auspex du personnage comme groupement de dés (et faire un test à une difficulté comprise entre 6 et 9) pour voir si une vision se présente au moment approprié, s'il le souhaite. Des tests d'Intelligence + Occulte peuvent parfois être nécessaires pour interpréter ces visions. Ces dernières devraient être plutôt rares. Les voix intérieures ne sont pas de simples serviteurs qui viennent lorsqu'on les convoque.

•• Perception de l'âme

Les Caïnites qui maîtrisent la Perception de l'âme savent que tout être projette également un halo autour de son corps. Ils le savent principalement parce que

COULEURS DE HALO

Condition	Couleur de halo
Agressif	Cramoisi
Amer	Brun
Amour	Bleu
Calme	Bleu pâle
Compatissant	Rose pâle
Conservateur	Lavande
Déprimé	Gris
Désireux ou luxurieux	Rouge profond
Effrayé	Orange
En colère	Rouge
Envieux	Vert profond
Excité	Violet
Généreux	Rose
Haineux	Noir
Heureux	Vermillon
Idéaliste	Jaune
Innocent	Blanc
Méfiant	Vert pâle
Obsédé	Vert
Soupçonneux	Bleu profond
Spirituel	Doré
Triste	Argenté
Condition	**Teinte de halo ou motif**
Vampire	La couleur appropriée est pâle
Confus	Couleurs marbrées, changeantes
Rêveur	Couleurs vacillantes
Diablerie	Veines noires dans l'aura
Frénésie	Couleurs ondoyant rapidement
Psychotique	Couleurs hypnotiques, tournoyantes
Utilisation de magie	Myriades d'étincelles

Perception de l'âme leur permet de voir ce halo, qui vibre et ondule selon l'humeur de chaque personne et change de couleur lorsque les émotions les submergent.

Les émotions dures tendent vers l'extrémité rouge du spectre, alors que les émotions plus calmes sont bleues. Les émotions fortes sont brillantes, les plus faibles sont pâles. Comme il est rare (hors de la frénésie) qu'une personne ne ressente qu'une émotion à la fois, la plupart des halos sont une mosaïque de couleurs, avec des veines et des éclats d'émotions secondaires qui teintent le sentiment premier. Le halo d'un vampire est pâle, comme la peau du Caïnite, alors que le halo d'un mortel en bonne santé pulse de vie. Il est relativement facile pour un vampire avec Perception de l'âme de faire la différence entre les deux.

Perception de l'âme ne fonctionne pas comme un détecteur de mensonges. La plupart des menteurs accomplis (particulièrement les Caïnites) restent parfaitement calmes et à l'aise même en mentant et apprennent à se distraire de pensées plaisantes tout en mentant outrageusement. À l'inverse, quelqu'un peut dire la vérité et se sentir nerveux. De plus, épier le halo n'est pas subtil. Le personnage doit scruter sa cible pour bien percevoir son halo.

Système : Testez votre Perception + Empathie (difficulté 8). Le Conteur peut préférer faire ce test à votre place, pour que vous ne sachiez pas quel est le montant d'informations obtenu ni si votre résultat est un échec normal ou critique. Vous devez obtenir au moins un succès pour avoir une information de base, selon le tableau suivant :

Succès	Information
Échec critique	Halo trompeur
Échec	Pas d'aura
1 succès	Lecture de la teinte (pâle ou brillante)
2 succès	Comme ci-dessus et distinction des couleurs de base
3 succès	Comme ci-dessus et reconnaissance des motifs
4 succès	Comme ci-dessus et observation des changements subtils
5 succès	Comme ci-dessus et identification des mélanges de couleur et de motifs

Si la cible est cachée au quart (ce qui inclut de se déplacer dans une foule), augmentez d'un le nombre de succès nécessaires (un succès ne donne donc aucune information tandis que quatre succès indiquent les motifs). Si la cible est plus qu'à moitié cachée, augmentez de deux le nombre de succès nécessaire. Vous ne pouvez pas lire le halo de quelqu'un qui est caché aux trois quarts.

Vous ne pouvez pas refaire le test pour améliorer la perception qu'a votre personnage du halo d'un autre avant qu'une heure soit écoulée. Le faire équivaut à un échec critique automatique. De plus, il est très facile de vous contourner pendant que vous regardez un halo. Un adversaire observateur le constatera à coup sûr et gagnera trois dés à tous ses tests de Furtivité contre vous pendant que vous utilisez Perception de l'âme sur quelqu'un d'autre.

Le tableau des couleurs de halo permet au Conteur de connaître simplement les couleurs et motifs utiles aux descriptions. Cependant, le Conteur ne devrait pas se sentir obligé de coller à ces couleurs, pas plus qu'à cette métaphore (l'état émotionnel comme halo). Pour certains personnages, la Perception de l'âme peut se manifester en faisant apparaître les autres êtres comme s'ils étaient sculptés dans des vitraux. D'autres perçoivent des odeurs. Cependant, dans tous les cas, votre personnage comprendra tout de même la signification de base des halos qu'il perçoit.

••• Contact de l'esprit

Une créature mortelle laisse une odeur subtile sur tout ce qu'elle touche. Demandez au dresseur de chien d'un roi : les chiens, entre autres, peuvent facilement suivre cette odeur. De la même manière, les mortels et les vampires laissent une trace de leur propre essence sur tout ce qu'ils touchent. Les vampires ayant Contact de l'esprit peuvent voir ce résidu immatériel. Même si les utilisateurs de Contact de l'esprit peuvent généralement pister des gens grâce à cela – une personne doit garder un objet assez longtemps pour laisser un résidu y être très attaché – ils peuvent aussi déterminer qui était le dernier propriétaire d'un objet, qui a conçu une œuvre d'art…

Au-delà de la simple identification, un personnage ayant Contact de l'esprit peut avoir un aperçu de la création de l'objet, de son utilisation et du sens qu'il a pour son possesseur. Ces impressions varient grandement, mais ce bref aperçu suffit rarement pour apprendre quelque chose d'utile sur l'objet. Le personnage doit prendre du temps pour s'asseoir et l'étudier.

Les membres des clans pour lesquels cette Discipline est naturelle chérissent le Contact de l'esprit. Les Cappadociens peuvent recréer la fin d'une vie en examinant un cadavre et ses possessions préférées, ce qui peut faciliter leurs capacités de devins. Les Toréadors utilisent le Contact de l'esprit pour raffiner leur technique avec un instrument de musique ou tout autre instrument artistique ou s'en servent pour mieux comprendre le processus créatif d'un maître mort depuis longtemps. Les Tremeres sont plus aptes que tous les sorciers mortels à identifier les propriétés magiques d'une potion et des objets enchantés. Certains Tzimisces recourent au Contact de l'esprit pour s'assurer qu'une lettre envoyée par un autre *voïvode* a bien été écrite par celui dont elle porte le sceau. Et de nombreux Malkaviens sont connus pour voler des objets de prix dans des maisons mortelles puis utilisent ces objets pour avoir un aperçu dérangé de l'esprit de ceux qu'ils souhaitent frapper de folie.

Système : Testez votre Perception + Empathie, la difficulté étant basée sur la force de l'impression psychique. Un objet qui a été tenu brièvement une fois, qui n'était pas important aux yeux de son propriétaire ou est inutile représente une difficulté de 9. Le pieu que Tremere a pris pour immobiliser Saulot lors de sa diablerie serait à une difficulté 4. Les difficultés se situent entre

ces deux extrêmes. En cas de doute, le Conteur ferait mieux d'assigner un 7 neutre. Le nombre de succès obtenu détermine les informations disponibles :

Succès	Information
Échec critique	Le personnage est submergé par des impressions psychiques lors des 30 minutes suivantes et est dans l'incapacité d'agir
Échec	Pas d'information valable
1 succès	Information de base : sexe du dernier propriétaire ou couleur de ses cheveux, par exemple
2 succès	Une information de base de plus
3 succès	Information plus utile sur le dernier propriétaire, comme son âge ou son état d'esprit la dernière fois qu'il a utilisé l'objet
4 succès	Nom de la personne
5 succès et plus	Mine d'informations : presque tout ce que vous voulez savoir sur la relation entre la personne et l'objet

•••• Vol de secrets

Le personnage peut ouvrir une porte entre son esprit et celui de la cible, ce qui lui permet de lire les pensées de surface de sa cible comme si elle les disait à voix haute. Il peut également livrer ses pensées à la cible sans les formuler, mais la cible ne peut pas renverser les choses et écouter les pensées du personnage. Un personnage ayant cette capacité peut également piller l'esprit de sa cible, dérobant les informations qu'il désire et apprenant les désirs et peurs secrets de la cible.

Dans les réunions de clans dont les membres ont cette capacité, il y a souvent deux ou plusieurs conversations en cours : l'une audible et les autres se transmettant d'un esprit à l'autre. Le Vol de secrets est un pouvoir de plus qui permet aux Toréadors d'être de si puissants porteurs de statut social. Il est possible d'être sûr que le chambellan de la cour ne parle pas de vous, mais il est impossible de savoir ce qu'il *pense* de vous.

Système : Testez votre Intelligence + Subterfuge, la difficulté étant égale à la Volonté actuelle de la cible. Chaque succès vous permet de dénicher une pensée ou un fait dans les pensées de surface de la cible. Pour pénétrer une couche de pensées supplémentaire (des pensées de surface et attitudes de base aux pensées cachées, aux souvenirs simples, aux pensées profondément enfouies), il faut obtenir un succès de plus. Apprendre un souvenir simple auprès d'un paysan coûte trois succès au lieu d'un seul. De plus, l'esprit d'un Caïnite est naturellement fermé au contact, contrairement à celui d'un mortel. Pour pénétrer une telle défense, vous devez dépenser un point de Volonté en plus de réussir le test.

Les pensées de surface sont fugaces et souvent chaotiques, et le Conteur est encouragé à décrire les pensées d'une cible en terme d'impressions et d'images inattendues au lieu de simplement donner les plans et idées de la cible. Les interprétations des pensées devraient être faites par le joueur, même si un Conteur généreux peut autoriser un test de Perception + Empathie pour filtrer le plus gros du "bruit" issu de l'esprit de la cible.

Votre personnage peut projeter ses pensées sans test au-delà de ce qui a déjà été décrit. Cependant, ces pensées sont évidemment des intrusions dans l'esprit de la cible et ne peuvent pas être camouflées ou passer pour des idées ou sentiments propres à la cible. Cependant, votre personnage peut tenter de déguiser sa "voix" mentale grâce à un test de Manipulation + Subterfuge (difficulté 9) pour que la cible ne reconnaisse pas "l'orateur".

••••• Périple de l'anima

Dans les rêves, les Caïnites et les mortels voyagent à travers le monde. Ils peuvent voyager d'un endroit à l'autre à une vitesse surhumaine et assister à des exploits incroyables. Le vampire qui a appris Périple de l'anima déloge son esprit de son corps physique comme il le souhaite et arpente la terre sous la forme d'un esprit désincarné et invisible. Cet esprit, ou anima, est relié au corps du vampire par une corde d'argent invisible à ceux du plan mortel. L'anima peut se déplacer à grande vitesse et voler. Elle peut passer au travers d'objets solides comme s'ils n'existaient pas ou passer au travers la terre elle-même. L'anima ne peut pas voyager plus loin du personnage que la lune, elle ne peut même pas atteindre cet orbe lumineux.

Lorsque le personnage active ce pouvoir, son corps physique entre dans un état semblable à la torpeur, même s'il regagne sa pleine conscience dès qu'il entre dans son corps. Cependant, lorsque le personnage laisse son corps en arrière, il doit avoir une destination claire à l'esprit. Changer sa destination peut signifier que sa corde d'argent s'emmêle dans le royaume spirituel et il pourrait perdre son chemin de retour vers son corps. Si cela se produit, l'anima serait perdue dans le monde spirituel, sujette à toute une gamme de visions et rencontres terrifiantes et surnaturelles. La plupart des fantômes et esprits du monde naturel semblent assez hostiles envers les Caïnites.

De nombreux Toréadors ayant Périple de l'anima s'en servent pour espionner des artistes talentueux durant leurs heures créatrices sans déranger le créateur. Certains Cappadociens – particulièrement l'arriviste famille Giovanni – s'en sert pour engager la conversation avec les ombres des morts. La plupart des autres clans s'en servent pour s'espionner les uns les autres ou pour s'assurer que leurs émissaires s'en tiennent aux instructions. Les Caïnites qui connaissent l'existence de ce pouvoir tendent à penser que la plupart des puissants Mathusalems et fondateurs de clan s'en servent depuis leur torpeur, pour savoir ce qui se passe dans leur lignée avant leur retour inévitable.

Système : Dépensez un point de Volonté et testez votre Perception + Occulte. La difficulté de base est de 7, modifiée selon la distance et la complexité du voyage prévu. Un passage rapide à la taverne du coin peut n'être qu'à difficulté 4, alors qu'un voyage en Orient jusqu'à Taugast peut nécessiter un 10. Trois succès sont nécessaires pour faire un voyage calme hors de votre corps. Obtenir un ou deux succès seulement vous permet de quitter votre corps et d'accomplir le voyage prévu, mais cela prendra plus longtemps que prévu et des aléas surviendront à votre corps spirituel. Un échec indique que vous devez dépenser un autre point de Volonté et refaire le test. Un échec critique coupe votre corde d'argent et projette votre corps spirituel loin de votre corps physique : dans un pays lointain, un royaume de rêves ou les noires terres des morts. Si votre corde d'argent est rompue pour une raison quelconque, votre corps tombe immédiatement en torpeur. Si vous changez ou prolongez votre voyage lorsque vous êtes en Périple de l'anima, vous devez tester votre Perception + Occulte, selon une nouvelle difficulté indiquée par le Conteur, avec les mêmes conséquences quant aux degrés de succès divers.

Vous êtes invisible et immatériel lorsque vous vous projetez dans le royaume spirituel, à moins de rencontrer un autre esprit ou un Caïnite qui utilise également Périple de l'anima. D'autres personnages avec une sensibilité particulière envers les fantômes ou l'activité psychique (y compris ceux qui ont un haut niveau en Auspex) peuvent vous remarquer grâce à un test de Perception + Occulte. La difficulté est de 8 et cette personne doit obtenir plus de succès que vous lors de l'activation du pouvoir. Même ceux qui vous remarquent ne pourront pas vous identifier. Vous n'êtes qu'une ombre immatérielle dans les environs. Vous ne portez pas de vêtements ou d'objets lors d'un Périple de l'anima. Vous êtes une version idéalisée de vous-même, faite seulement de matière spirituelle. Les objets légendaires ou magiques peuvent venir avec vous lorsque vous projetez votre âme. Le Conteur a le droit de décider.

Pour les autres Caïnites utilisant Périple de l'anima, vous êtes entièrement physique et vous pouvez interagir avec eux comme vous le feriez avec une personne rencontrée dans le plan physique. Cependant, si un combat s'engage (soit contre un autre vampire, soit contre un esprit) vous n'avez pas d'Attributs physiques. Votre Astuce sert de Dextérité, la Manipulation est votre Force et votre Intelligence remplace la Vigueur. De plus, vous ne pouvez pas attaquer directement votre cible. Vous devez tenter de couper sa corde d'argent. Des attaques réussies drainent les points de Volonté temporaire de votre adversaire au lieu de lui coûter des niveaux de santé. Aucun combattant ne risque de pénalité de blessure, mais lorsqu'un des deux n'a plus de Volonté, sa corde d'argent est coupée et se perd dans le royaume spirituel. Retrouver son corps risque de prendre plusieurs jours, plus encore si l'anima n'est pas en terrain familier. Sans corde d'argent pour indiquer le chemin de retour, vous pouvez être en grand danger.

Vous pouvez utiliser d'autres Disciplines en même temps que Périple de l'anima, mais elles affectent uniquement le plan astral dans lequel vous voyagez. Vous pourriez donc Dominer un vampire utilisant ce même pouvoir, mais pas le plus simple des mortels du plan physique.

•••••• Perception extrasensorielle

Un Caïnite ayant Perception extrasensorielle peut étendre ses sens à n'importe quelle distance, voir et entendre n'importe quelle activité sans quitter son corps est possible s'il connaît la cible qu'il espionne. Cela ne représente aucun risque. Contrairement à Périple de l'anima, l'âme du personnage ne quitte pas son corps. Cependant, il doit avoir voyagé (physiquement ou spirituellement) à l'endroit qu'il souhaite espionner ou avoir rencontré la personne concernée.

Un vampire peut utiliser un instrument quelconque comme point de concentration, dans le but de recourir à la Perception extrasensorielle. Il peut utiliser un miroir ou une carte détaillée pour guider ses voyages spirituels. Cependant, ce n'est pas nécessaire à tous les Caïnites.

Système : Testez votre Perception + Empathie (difficulté 6 ou 8 si vous n'avez vu la cible qu'avec Périple de l'anima). Peu importe l'éloignement de la cible, vous ne pouvez l'espionner que si le test est réussi. Vous pouvez recourir normalement aux autres possibilités de l'Auspex contre la cible si vous obtenez au moins deux succès à ce test. L'utilisation d'autres pouvoirs d'Auspex dépend des tests et dépenses de points normaux, bien entendu. Les autres Disciplines ne sont pas accessibles par le biais de la Perception extrasensorielle. Seuls ceux qui ont des sens surnaturels – donc qui ont au moins 6 en Auspex – auront une chance de savoir qu'ils sont ainsi espionnés, grâce à un test de Perception + Occulte (difficulté 9).

Si vous décidez que votre personnage se sert d'un point de mire physique pour aider à sa concentration, le Conteur peut réduire d'un point la difficulté de la Perception extrasensorielle ou des autres pouvoirs d'Auspex, s'il le désire.

Célérité

La Célérité est l'une des trois Disciplines communes à la plupart des Caïnites. Même ceux qui ne favorisent pas particulièrement la Célérité (donc les membres des clans autres que Brujah, Toréador et Assamite) trouvent que ce pouvoir est bien trop utile pour s'en passer. La Célérité permet à un vampire d'accélérer son temps de réaction à une vitesse telle que l'œil mortel peine à le suivre, lui permettant de se déplacer plus vite ou d'abattre une demi-douzaine d'ennemis en quelques battements de cœur. Certains Toréadors utilisent la Célérité pour améliorer leur capacité dans des arts physiques comme la danse. Les Assamites, les Brujahs et la plupart des autres clans s'en servent pour finir rapidement les combats, soit en fuyant soit en abattant brutalement leurs ennemis avant qu'ils ne puissent réagir.

La plupart des Caïnites pensent que Caïn ou les Antédiluviens ont développé cette capacité pour leur

permettre de chasser plus efficacement, ce qui est une sorte de paradoxe; car l'utiliser longtemps coûte plus de sang qu'il est possible d'en regagner avec une chasse réussie. D'autres vampires prétendent que la Célérité fait partie de la malédiction de Caïn sur ses infants non-vivants, car les grandes vitesses acquises par le vampire sont fugaces et laissent l'utilisateur fatigué, affamé et impatient face au rythme ordinaire et lent de la vie nocturne. Peut-être que la vitesse du monde correspondra aux désirs d'un vampire utilisateur de la Célérité dans un futur lointain, mais pour l'instant, il doit supporter un monde tranquille aux charrettes tractées par les chevaux et se traîner d'une ville à l'autre dans la nuit.

Système : Les vampires ayant Célérité peuvent utiliser la Discipline pour accomplir plusieurs actions dans un même tour sans les pénalités qui devraient amputer leurs groupements de dés (voir p. 118).Ces actions peuvent inclure le mouvement, permettant au vampire maîtrisant la Célérité de se déplacer à des vitesses incroyables.

Chaque point de Célérité permet d'entreprendre une action supplémentaire et le vampire peut utiliser son groupement de dés complet pour chaque action supplémentaire. Le personnage doit dépenser un point de sang par action supplémentaire entreprise à chaque tour et il peut dépenser des points de sang au-delà de son maximum générationnel normal. Par exemple, un Brujah de la 11ème génération avec 3 en Célérité peut dépenser 3 points de sang pour obtenir 3 actions supplémentaires en gardant ses groupements de dés complets. Les points de sang doivent être dépensés au début du tour et ne peuvent pas être mélangés avec une autre dépense de sang. De plus, les actions fournies par la Célérité ne peuvent pas être divisées en actions multiples. Le personnage doit utiliser son action de base et en faire des actions multiples comme il le souhaite, mais chaque action rendue possible par la Célérité est "indivisible". Les actions rendues possibles par la Célérité doivent également être des actions physiques. La Discipline ne permet pas à un vampire de traduire un texte ou d'accomplir un rituel thaumaturgique plus rapidement, par exemple.

La Célérité n'a pas de pouvoirs distincts avant le sixième niveau. Chaque point accorde simplement une action supplémentaire gratuite. Des rumeurs affirment qu'il existe d'autres capacités pour les anciens Caïnites qui possèdent des niveaux de Célérité au-dessus du cinquième, mais ce ne sont que des rumeurs.

Les actions supplémentaires accordées par la Célérité n'ont pas lieu avant que tous les personnages n'aient effectué une action normale, donc tout le monde doit agir une fois avant que certains agissent une seconde fois. Tous ceux qui peuvent agir une seconde fois doivent le faire avant que quiconque agisse une troisième fois, et ainsi de suite. La seule exception à cette règle est l'utilisation d'actions en Célérité pour se défendre en urgence. Un personnage peut utiliser une action de Célérité pour esquiver ou bloquer un coup, même s'il a déjà fait une action, par exemple.

Ces actions de Célérité peuvent fournir des mouvements supplémentaires, permettant à un personnage de

traverser un champ de bataille, une pièce ou une zone baignée de soleil très rapidement. Chaque action fournit un tour de mouvement entier.

Chimérie

Le clan Ravnos est le seul à maîtriser la Chimérie. Il dispose des uniques récits sur les origines de la Discipline. La plupart pensent qu'elle a été créée par le fondateur du clan, un vagabond qui se délectait de torturer les mortels en déformant leur perception de la réalité. Certaines histoires prétendent que le fondateur du clan Ravnos a acquis cette capacité en buvant le sang du Beau Peuple, une tradition que peu de Ravnos européens ont préservé. D'autres suggèrent qu'en torpeur il a laissé son esprit toucher un coin de l'Enfer et qu'il en a ramené le don du Diable de mélanger vérité et fiction.

La Chimérie permet à son utilisateur de créer des illusions réalistes par lesquelles flatter ou tourmenter les autres. La Chimérie est une Discipline insaisissable. Elle fonctionne mieux quand les victimes ne savent pas que ses possesseurs l'utilisent. Ainsi, ceux qui sont efficaces en Chimérie l'avouent rarement. Cependant, les Caïnites familiarisés avec les légendes des autres clans savent qu'il est probable de la trouver dans le sang des Ravnos, ce qui donne aux clans nobles une raison de plus de se méfier des Ravnos et de leur interdire d'entrer dans leurs villes. Elle est indubitablement responsable de leur surnom de "Charlatans".

La Chimérie est l'une des Disciplines les plus polyvalentes disponibles aux Enfants de Caïn. Avec un niveau approprié, et une mise en scène dans certains cas, tout le monde peut être amené à croire n'importe quoi et il n'est pas nécessaire de recourir à des instruments aussi flagrants que l'Aliénation ou la Domination pour ce faire. La Discipline sert à n'importe quoi, de se nourrir à évincer le prince d'une ville convoitée.

La Chimérie a des inconvénients. La plupart des pouvoirs de la Discipline nécessitent la dépense de Volonté, représentant la fraction de l'identité du personnage consacrée à l'élaboration de l'illusion. Au moment de la création, l'illusion est très réelle pour l'utilisateur de la Chimérie. Durant un court instant, son pouvoir le leurre aussi. En plus, un échec critique fait que le personnage est hanté par l'illusion qu'il crée, comme décrit selon le pouvoir. Le matériau qui sépare la perception de la réalité est ténu et celui qui joue avec le fait à ses risques et périls.

La Chimérie ne permet pas à son utilisateur de créer une illusion qu'il ne pourrait pas ressentir. Ainsi, il ne peut pas créer d'illusion purement auditive s'il est sourd ni l'image d'une couronne s'il est aveugle. Cependant, s'il peut ressentir l'illusion même par un seul sens, il peut en recréer tous les autres composants sensoriels. Cela signifie que s'il a Fantasmagorie (Chimérie 2), il peut créer l'illusion d'un bol de ragoût et il aura le goût qui convient, même s'il se trouve à l'autre bout de la pièce. Il pourrait créer une couronne si elle devait se trouver sur sa tête, là où il peut la sentir.

Une victime des illusions de Chimérie ne peut généralement pas les repousser, même si elle doute de leur réalité. Ne pas croire que la fenêtre face à vous est murée ne signifie pas que vous puissiez subitement voir à travers. Cependant, les illusions de Chimérie ne peuvent pas soutenir de poids ou gêner le mouvement hormis un bref sentiment de résistance. Donc, si les briques qui murent la fenêtre ont été crées par Fantasmagorie, vous sentiriez leur surface si vous les touchiez, mais passeriez à travers si vous tentiez de les pousser. Si elles étaient crées par Ignis fatuus, la main passerait directement à travers. Ainsi, les amuseurs Ravnos peuvent étonner une foule avec des lumières brillantes et des esprits dansants, même si la foule soupçonne que les lumières ne sont que des illusions. Il est très difficile d'être absolument sûr qu'une illusion est véritablement illusoire.

Il existe quelques exceptions à ces lignes directrices. Les personnages qui subissent des dégâts dus à des sources créées par Réalité monstrueuse ou Horreur collective et qui prennent conscience de leur nature illusoire sont subitement guéris. De plus, les vampires maîtrisant Auspex ou d'autres formes de perception surnaturelle ont la possibilité de détecter et apprendre à "filtrer" l'illusion, voyant ainsi au-delà des ténèbres illusoires ou entendre au-delà d'un cri illusoire. Détecter une illusion de cette manière est automatique si le niveau d'Auspex de l'observateur est plus élevé que le niveau de Chimérie de celui qui crée l'illusion. S'il est égal ou inférieur au niveau de Chimérie, il doit se convaincre de la nature illusoire de l'apparition par des moyens normaux (comme de mettre la main dans un feu illusoire). Pour filtrer une illusion une fois que le vampire sait que c'en est une, le joueur teste sa Perception + Vigilance. La difficulté est égale à 6 + Chimérie du créateur de l'illusion - Auspex de l'observateur. Un seul succès permet de filtrer l'illusion par tous les sens.

La Chimérie est censée refléter la malédiction imposée par Dieu à Caïn en poussant les Ravnos à se croire capables d'actes créateurs, à l'instar de Dieu, alors qu'en fait ils se contentent de pervertir et déformer la création de Dieu.

La Chimérie est une Discipline utile pour les faussaires, les voleurs et les espions de tous les clans.

• Ignis fatuus

Cette capacité permet à l'utilisateur de créer des illusions simples et immobiles qui n'affectent qu'un seul sens. L'illusion reste stationnaire en respectant la terre. L'image d'un bateau n'est pas ballottée par les vagues et l'image d'une tunique ne bouge pas avec celui qui la "porte". Une illusion peut être purement tactile – une bourrasque de vent ou un contact illusoire – mais ne peut pas blesser quelqu'un ni exercer de force réelle.

Système : Dépensez un point de Volonté. Aucun test n'est nécessaire, même si vous devez utiliser une action pour que votre personnage se concentre assez longtemps pour invoquer la tromperie. L'illusion demeure aussi longtemps que vous le souhaitez, tant que vous la sentez et désirez qu'elle reste. Mettre un terme à une illusion est un

acte gratuit et n'a même pas besoin de figurer parmi vos actions si vous souhaitez le faire lors d'un combat.

Comme c'est le cas pour tous les pouvoirs de Chimérie, votre personnage doit être capable de sentir l'illusion par lui-même. Il connaîtra également l'odeur nauséabonde ou le goût rance qu'il invoque. Dans ce cas, il peut faire en sorte qu'une personne dans sa ligne de vue par point de Chimérie en fasse l'expérience, ou contaminer une zone de 20 mètres de rayon par point de Chimérie. Les cibles seules qui s'éloignent de quelques pas ou sortent de la zone affectée sont libérées de l'illusion. Cette limite fonctionne pour les odeurs, les goûts, les rafales de vent illusoires, les lumières diffuses ou les voiles de brume. Les illusions visibles plus isolées (point lumineux, sentinelle en poste) peuvent apparaître n'importe où, à portée de vue. Les sons émanent de n'importe où, à portée d'oreille.

Malgré le fait que le personnage ressente l'illusion, il sait que c'en est une et ne subit pas d'effet secondaire. Il n'est pas aveuglé par les ténèbres qu'il impose à un autre, par exemple.

•• Fantasmagorie

La Fantasmagorie améliore la maîtrise des illusions d'un personnage. Il peut maintenant créer des fantômes immobiles réels pour des sens multiples, les cinq s'il le souhaite. Bien entendu, les fantômes ne sont que des illusions. Un personnage peut ressentir la lame tranchante d'une épée illusoire sur son pouce s'il la teste, mais l'arme lui passerait à travers sans lui faire la moindre éraflure. Les illusions crées par Fantasmagorie ne peuvent pas bouger par elles-mêmes, mais peuvent réagir naturellement dans leur environnement si le personnage le souhaite. Une couronne illusoire peut bouger avec celui qui la porte ou tomber au sol si elle est lâchée. La Fantasmagorie peut également rester totalement immobile, comme dans le cas d'Ignis fatuus.

Système : Dépensez un point de Volonté et un point de sang pour créer la Fantasmagorie. Vous devez décider si l'illusion demeurera immobile ou liée à une chose, un animal ou une personne. Quel que soit votre choix, elle demeurera ainsi tant qu'elle persistera. La durée et la portée de l'illusion sont les mêmes qu'avec Ignis fatuus.

••• Apparition

Les personnages qui ont Apparition peuvent donner à une image créée par Fantasmagorie ou Ignis fatuus l'illusion de mouvement. Cette illusion se déplace comme le personnage le souhaite. Le mouvement peut être aussi simple qu'une bannière flottant dans un vent (illusoire) ou complexe qu'un cheval au galop et son cavalier. Si le personnage n'est pas familiarisé avec le type de mouvement en question, les témoins de l'illusion la perceront plus facilement. Mais, s'il l'a vue auparavant, le mouvement devrait être parfaitement naturel et ne pas provoquer de soupçons.

Système : Créez une illusion en utilisant Fantasmagorie ou Ignis fatuus et dépensez la Volonté nécessaire. En même temps, dépensez un point de sang supplémentaire pour animer l'illusion comme vous le souhaitez. Tant que vous vous concentrez sur l'illusion, elle fera ce que vous désirez, dans la limite du raisonnable. Une illusion accomplissant des choses physiquement impossibles donnent aux observateurs une chance de reconnaître l'apparition pour ce qu'elle est. Dans ce cas, un test de Perception, combinée avec Empathie, Animaux ou Vigilance selon ce qui convient le plus à la situation, donne à la victime une chance de voir à travers l'illusion. Le Conteur devrait déterminer la difficulté selon la situation, mais devrait probablement exiger autant de succès que vous avez de points en Manipulation.

Une fois que vous cessez de vous concentrer sur l'illusion, elle peut continuer des mouvements simples et répétitifs. Pour parler simplement, il peut s'agir de n'importe quoi, décrit en une seule phrase, comme un garde faisant des allers-retours le long d'un parapet. Après cela, vous ne pouvez plus reprendre le contrôle de l'illusion. Vous pouvez lui permettre de continuer à se déplacer comme vous lui avez ordonné, ou la laisser s'estomper comme dans le cas d'Ignis fatuus.

•••• Permanence

Comme Apparition, la Permanence s'ajoute à d'autres pouvoirs de Chimérie, plus simples. Elle étend éternellement la durée des illusions crées par ces pouvoirs, leur permettant de persister même quand le personnage n'est plus dans les environs. Elle demeurera de toute éternité, même après la Mort Ultime du personnage, sauf s'il choisit de la défaire, comme décrit précédemment. S'il utilise cette capacité sur une illusion qui a du mouvement grâce à Apparition, le personnage doit guider au moins une fois l'illusion dans son schéma de déplacement normal avant de pouvoir la rendre permanente. Cependant, en dépit de sa permanence, elle n'est pas plus réelle que celles des capacités déjà décrites. Elle ne peut pas blesser un personnage et n'a pas de poids.

Système : Après avoir créé l'illusion, passez-y un tour de plus et dépensez un point de sang pour la rendre permanente. Notez que la Permanence ne fonctionne pas sur une Discipline autre que la Chimérie, pas plus que sur une autre source d'illusion dont vous pourriez bénéficier, qu'il s'agisse de magie élusive, de Thaumaturgie ou d'une fée enchaînée.

••••• Réalité monstrueuse

Lorsqu'un vampire maîtrise la Chimérie, il peut l'affiner, concentrant la réalité alternée de la Discipline de manière à ce qu'elle n'affecte qu'une personne, mais que cela soit terriblement réel à ses yeux. Une épée créée par Réalité monstrueuse semble blesser aussi facilement qu'une véritable épée, parce que l'épée est réelle aux yeux de la victime de ce pouvoir. La Réalité monstrueuse cesse lorsque vous ne vous concentrez plus dessus ou que vous ne pouvez plus la sentir personnellement.

Système : Dépensez deux points de Volonté pour créer votre illusion. Vous devez nommer votre cible à ce

moment-là. L'illusion n'aura pas de poids ni n'entreprendra d'action nécessitant qu'elle existe aux yeux de quelqu'un d'autre que la victime, mais peut attaquer la cible et provoquer des dégâts semi réels. Pour que votre illusion attaque la cible, testez votre Manipulation + Subterfuge (la difficulté est égale à la Perception + Maîtrise de Soi ou Instinct de la cible). Chaque succès inflige la perte d'un niveau non encaissable de dégâts contondants à la cible. Vous pouvez choisir de faire moins de dégâts que vous n'en avez obtenus lors du test.

Le personnage guérit tous les dégâts instantanément s'il est convaincu que les dommages subis sont illusoires, mais il peut être difficile de le convaincre. Si vous souhaitez lui faire une faveur, une simple démonstration de tours de Chimérie tape-à-l'œil devrait suffire. Sinon, des amis qui souhaiteraient le convaincre que l'attaque était illusoire doivent tester leur Charisme + Empathie, la difficulté étant égale à votre Manipulation + Subterfuge et obtenir au moins deux succès. La cible doit être convaincue que l'attaque était illusoire dans les 24 heures qui suivent, ou elle devient trop bien ancrée dans sa mémoire et elle devra se guérir en recourant au sang (s'il s'agit d'un Caïnite) ou avec le temps (dans le cas d'un mortel). Selon la nature de la Réalité monstrueuse, elle peut avoir d'autres effets que les dégâts infligés. Un vampire qui croit réellement être au beau milieu des flammes subit le Rötschreck, par exemple.

•••••• Horreur collective

L'Horreur collective fonctionne comme la Réalité monstrueuse, sauf qu'elle peut affecter de petits groupes au lieu d'une seule personne. Toute personne dans les alentours immédiats peut ressentir l'illusion, mais elle est irréelle à ses yeux, tout comme une image créée par Apparition. Cependant, les véritables cibles de l'Horreur collective connaissent une distorsion perturbante de la réalité, comme les cibles de la Réalité monstrueuse.

Système : Dépensez deux points de Volonté et choisissez un nombre de cibles primaires égal à votre Volonté permanente. Ces cibles sont traitées comme les victimes de la Réalité monstrueuse. Les autres témoins dans les parages ressentent une version édulcorée de la même illusion, comme s'ils voyaient une Apparition. L'Horreur collective finit lorsque vous choisissez d'y mettre un terme ou que vous ne pouvez plus vous concentrer dessus.

Domination

Les Héritiers, vampires qui respectent la Voie des Rois, affirment que les Caïnites sont faits pour régner et que leurs ordres doivent être respectés. Il n'y a pas de meilleure manifestation de cette croyance que la Discipline de Domination. Grâce à ce don, un vampire peut imposer sa volonté à un autre, l'obligeant à suivre ses ordres ou réécrivant ses souvenirs. Alors que le don d'Aliénation de Malkav chamboule l'esprit d'une victime, la capacité des clans nobles à Dominer des victimes force les faibles d'esprit à se soumettre aux plus forts.

Cependant, la Domination n'est pas toujours un pouvoir facile à utiliser, car elle nécessite à la fois un contact visuel et un discours, pour la plupart de ces applications. Des gestes simples (comme de lever la main pour dire "Stop !") peut fonctionner pour des ordres très simples, mais tout ce qui est plus complexe demande une communication verbale. À moins que la victime ne soit déjà un esclave sans volonté, le contact visuel est une nécessité absolue et des plus contraignantes, car cela signifie que les ordres ne peuvent être transmis qu'à une personne à la fois. Au-delà de ces limitations, la plupart des cibles peuvent être obligées de se soumettre à la Volonté d'un Caïnite doué en Domination. L'exception majeure est un sujet au sang plus puissant. Tout vampire de génération plus basse que celle de l'utilisateur de la Discipline est totalement immunisé à ses tentatives de Domination. Ainsi, disent les Héritiers, ce pouvoir ne peut pas servir à perturber la juste hiérarchie du sang parmi les Damnés.

Il existe quelques autres limitations aux usages de la Domination, mais elles sont bien plus rares. Des histoires prétendent que certains mortels bénis par Dieu sont immunisés contre la soumission de leur esprit, leur peur du Seigneur étant bien plus grande que toute autre soumission. Il est également plus facile d'obliger une victime à agir d'une manière proche de son identité que de la forcer à rejeter sa nature. En termes de jeu, les tentatives de Dominer un personnage pour qu'il agisse en fonction de sa Nature (pousser un Barbare à frapper quelqu'un, faire en sorte qu'un Défenseur monte la garde) bénéficient d'un bonus de difficulté de - 1. Les tentatives de Dominer un personnage pour qu'il agisse à l'encontre de sa Nature (inciter un Protecteur à commettre un meurtre) subit une difficulté de + 1.

Pour finir, il est toujours possible que le Caïnite corrompe la volonté du sujet. La Domination demande de la précision et les applications imprudentes peuvent inutilement lever les défenses d'une âme immortelle (ou Damnée). Lorsqu'un joueur obtient un échec critique lors d'un test de Domination, le sujet devient immunisé contre tous les efforts de Domination de ce personnage jusqu'à la fin de l'histoire (et annule les effets existants).

Les Lasombras et les Ventrues sont les principaux maîtres de cette Discipline, mais ils l'enseignent à tous ceux qui suivent la Voie des Rois. La plupart acceptent l'histoire que ce pouvoir reflète la malédiction de Dieu, car il érode les bases de l'amitié ou de l'intimité. Cependant, tel est le prix du pouvoir et tous le paient de bon gré. Les Tremeres, sorciers arrivistes du monde Caïnite, ont également une affinité pour la Domination, censée être une corruption de leur magie de l'esprit dont ils jouissaient de leur vivant.

• Observation d'un ordre

La capacité de base de la Discipline de Domination est de donner un ordre en un mot qui sera respecté. Le Caïnite doit entrer en contact visuel avec sa victime et lui parler dans une langue qu'elle comprend. Pour s'assurer de l'obéissance instantanée de la cible, l'ordre doit être clair et sans ambiguïté : fuit, descend, entre, silence. Si l'ordre n'est pas clair, le sujet peut agir lentement, pas efficacement ou pas du tout. Les ordres qui imposent que le sujet agisse longtemps font effet jusqu'à ce que le sujet ne soit plus à proximité de l'influence imposante du Caïnite, ou jusqu'à la fin de la scène. Ainsi, un sujet qui se voit ordonner de fuir le fera jusqu'à être bien hors de vue du vampire alors qu'un sujet qui se voit intimer le silence le gardera jusqu'à la fin de la scène, à moins d'un contrordre.

L'ordre en un mot n'a pas besoin d'être prononcé seul. Un Caïnite qui souhaite camoufler ses ordres dans une conversation polie peut le faire, tant qu'il garde le contact visuel lorsqu'il donne l'ordre.

Système : Le joueur teste sa Manipulation + Intimidation, la difficulté étant égale à la Volonté de la cible. Les succès additionnels améliorent le temps de réponse du sujet.

•• Murmure de la fausse volonté

Murmure de la fausse volonté est plus qu'une extension d'Observation d'un ordre, même si cela peut être le cas. Dans ce cas, des instructions clairement formulées sont données à la cible, qui doit obéir immédiatement. Les ordres peuvent également être donnés pour être exécutés à un instant clairement spécifié ("à la pleine lune" ou "au prochain printemps") ou en réponse à un événement spécifique ("la prochaine fois que tu verras le voïvode" ou "lorsque tu entendras la phrase : dormez bien ma dame"). La clarté des ordres affecte l'empressement et le talent de la victime à exécuter les ordres. Le contact oculaire doit être maintenu en permanence entre le dominateur et son sujet lorsque les ordres sont donnés. Ce n'est pas une capacité qui peut être utilisée poliment. Les instructions seront suivies quelle que soit leur longueur, mais un Caïnite avisé sait que les ordres longs et détaillés sont susceptibles de confondre le sujet ou d'introduire des éléments imprévus dans la marche des choses.

Une utilisation bien plus subtile de cette capacité impose simplement une idée ou un concept dans l'esprit de la victime : "Tu es un brave guerrier" ou "L'épouse de ton seigneur est une femme très attirante". Le sujet inclut cette idée dans ses activités routinières, agissant dans ce sens à chaque opportunité, selon sa Nature. Là encore, le contact visuel doit être maintenu lorsque l'ordre est implanté, mais cela peut être fait plus subtilement qu'en donnant une série d'instructions précises.

Le Caïnite qui donne les ordres ne peut imposer qu'une série d'instructions ou insinuer une idée à un sujet à la fois. Imposer un nouvel ordre ou concept annule les instructions précédentes, peu importe si elles sont inachevées ou s'opposent à l'idée imposée. Dans de nombreux cas, remplacer un ordre par un autre ordre (ou idée) est la seule manière de s'en débarrasser. Une fois assujetties à ce pouvoir, les victimes ne regagnent jamais totalement tout leur libre arbitre. Un autre Caïnite qui souhaite donner des ordres au même sujet peut le faire, mais seul un Caïnite de génération égale ou inférieure au premier

dominateur peut imposer des ordres ou idées conflictuelles.

Les ordres donnés par ce pouvoir ne peuvent pas obliger le sujet à se blesser directement. Ni les ordres ni les idées implantées ne peuvent obliger le sujet à agir contrairement à sa Nature.

Système : Le joueur teste sa Manipulation + Commandement, la difficulté étant égale à la Volonté de la cible. Le nombre de succès détermine si la suggestion est bien implantée. À moins de trois succès, le sujet ne fera rien qu'il trouve trop étrange (par exemple, monter nu à cheval pour se promener dans la rue), mais suivra les instructions ou parties d'instruction qu'il trouve raisonnable. Avec quatre succès, le sujet exécute totalement les ordres à moins que cela ne le mette en danger. (Par exemple, il s'engagera dans une bagarre contre des adversaires désarmés, mais ne voudra pas frapper un chevalier en armure.) Avec cinq succès, le sujet obéira à presque tous les ordres.

Pour annuler ou contredire les ordres d'un autre, le personnage doit être de génération égale ou inférieure au dominateur d'origine et obtenir plus de succès en Manipulation + Intimidation que le dominateur d'origine n'en a eu en Manipulation + Commandement. Les ordres ou idées ne peuvent pas simplement être enlevés. Les ordres doivent être remplacés par de nouveaux ordres, les anciennes idées par de nouvelles.

••• Mémoire du fêtard

Cette capacité terrifiante permet au Caïnite d'enlever ou de recréer les souvenirs d'un sujet. Des effacements ou altérations mineures peuvent ôter toute trace d'une rencontre par hasard ou une rencontre singulière comme d'avoir assisté à un Baiser. Il faut du travail en profondeur pour enlever toute trace d'une rencontre prévue et une approche subtile pour altérer les détails d'une seule rencontre si le sujet connaît le Caïnite manipulateur. À l'extrême, le vampire peut tout effacer et reconstruire les souvenirs de sa victime depuis le début, modelant une personne avec les vertus et vétilles qu'il désire.

Heureusement pour la victime, la mémoire est une chose merveilleusement élastique. Même le plus doué des manipulateurs ne peut pas effacer *toutes* les traces d'un souvenir dérangeant. Ceux qui sont moins doués doivent se contenter de remplacer temporairement les souvenirs de leur victime ou y faire des altérations mineures. Un Baiser pourrait devenir une attaque d'animal sauvage dans les souvenirs du sujet et l'homme rencontré dans une ruelle sombre pourrait avoir les cheveux blancs au lieu de bruns.

Les souvenirs perdus par ce pouvoir peuvent revenir à la victime si elle est aiguillée, par un visage familier par exemple ou une odeur de son enfance. Ils peuvent également revenir par morceaux dans les rêves. Un Caïnite qui à la capacité d'altérer les souvenirs peut également reconnaître les modifications faites dans l'esprit des autres et restaurer les souvenirs perdus. Malheureusement, le vampire ne peut pas dire si ses propres souvenirs ont été altérés, pas plus que restaurer ses propres souvenirs perdus.

Système : Testez Astuce + Subterfuge, difficulté égale à la Volonté de la cible, puis consultez le tableau suivant pour connaître la profondeur des modifications des souvenirs de la cible.

Succès	Efficacité
1 succès	La perte de mémoire dure une journée
2 succès	Des souvenirs peuvent être effacés, mais pas altérés
3 succès	Il est possible d'altérer légèrement les souvenirs
4 succès	Il est possible d'altérer ou d'enlever une scène entière de la mémoire du sujet
5 succès	Il est possible de reconstruire des périodes entières de la vie du sujet

Pour tenter de retrouver des souvenirs perdus ou détecter des souvenirs créés, le personnage doit posséder un niveau de Domination supérieur ou égal à celui du vampire ayant altéré la mémoire de la cible. Contrairement au Murmure de la fausse volonté, le vampire peut être de génération plus élevée que le dominateur original et défaire son œuvre si son niveau de Domination le lui permet. Le joueur doit obtenir plus de succès à un test d'Astuce + Subterfuge que le test d'origine, la difficulté étant égale à la Volonté du premier dominateur.

Le Conteur doit déterminer si et quand les souvenirs modifiés ou ôtés reviennent seuls. En règle générale, plus les changements sont subtils, plus l'altération ou l'effacement demeure, alors que les changements importants ou imprudents se déferont probablement tous, même s'il faut des siècles.

•••• Attrait des subtils murmures

Un vampire doué en Domination considère ses serviteurs et autres sujets Dominés comme des possessions de choix. Au fil du temps, cette capacité permet au Caïnite de modeler la volonté d'un sujet comme un gant, usant de manipulation constante et de tentations insidieuses pour saper son esprit. Après quelques mois de torture, le résultat est un sujet incapable de résister à la Domination du vampire, lui obéissant même hors de toute influence surnaturelle. Cependant, les Caïnites doivent payer un prix pour cette servitude inconditionnelle. Ses servants sont sans passion et dénués d'imagination, ne montrant aucune initiative propre. Ils ne sont capables que de suivre les ordres. Ils sont comme des cadavres animés.

Système : Le joueur teste son Charisme + Commandement, la difficulté étant égale à la Volonté de la cible. Conditionner complètement un sujet nécessite une action étendue et le joueur ne peut tenter qu'un test par nuit. Le Conteur détermine secrètement le nombre de succès nécessaires pour briser la volonté du sujet (généralement de 5 à 10 fois la Maîtrise de Soi du sujet). Le

joueur ne peut jamais être certain d'avoir assez de succès en se basant simplement sur les tests. Il doit juger de son degré de contrôle sur la victime par rapport aux interactions qu'il a avec elle. Un échec critique durant ce processus élimine tous les succès accumulés et pousse généralement le sujet à entreprendre une action contre le vampire, en fonction de sa Nature. Des actions allant d'une attaque désespérée à un rapport à l'Église sont possibles.

Une fois la volonté du sujet brisée, il devient tellement Dominé par le vampire que le Caïnite n'a pas besoin d'entrer en contact visuel ni d'être physiquement présent pour imposer sa volonté. (Le pouvoir d'Auspex Vol de secrets peut servir à envoyer des ordres télépathiques au sujet et même un moyen aussi banal qu'une lettre marquée du sceau du Caïnite suffit à provoquer la réponse conditionnée.) De plus, la difficulté des autres Caïnites ou êtres surnaturels à dominer un serviteur conditionné augmente de 2 points, le maximum étant de 10.

Les ordres doivent être plus clairs et plus soigneusement phrasés qu'auparavant, car le sujet n'a plus l'initiative nécessaire pour reconstruire des ordres confus. Lorsque le vampire donne un ordre quelle que soit la méthode choisie, le joueur doit faire le test. Un succès comme un échec donnent un résultat positif. Seul un échec critique indique que le vampire n'a pas pu imposer sa volonté au sujet. Durant cette cessation de contrôle, le sujet peut faire un test de Maîtrise de Soi, la difficulté étant égale à la Volonté du Caïnite dominateur. Un succès permet à la victime de se libérer du pouvoir du Caïnite par le suicide si elle en a les moyens.

Les effets de ce pouvoir de Domination sur la psyché du sujet sont relativement faciles à constater. Tout Caïnite (ou mortel érudit sur ce sujet) a une chance de constater les signaux précurseurs durant une brève rencontre, comme lors d'une audience avec le vicomte ou une transaction avec un marchand. Le joueur teste son Astuce + Empathie, difficulté 7. Durant des interactions étendues, sur un bateau ou lorsque tout le monde vit sous un même toit par exemple, toute personne familiarisée avec la Domination remarque obligatoirement la condition du sujet, même si le responsable de cet état n'est pas évident.

••••• Réceptacle

Ce pouvoir permet à un Caïnite de séparer l'âme de sa cible de son corps. En déplaçant l'âme de la victime dans son propre corps corrompu, le vampire prend le contrôle parfait de sa cible et peut utiliser le corps de cette dernière comme s'il s'agissait du sien. Le Caïnite doit entrer en contact visuel avec sa cible, même si elle est assez conditionnée par l'Attrait des subtils murmures, mais une telle âme à bien moins de chance de résister qu'un mortel jouissant de son libre arbitre. Une fois la lutte psychique commencée, la victime ne peut tout simplement plus regarder ailleurs. Seules deux issues sont possibles, la totale domination ou la complète (mais brève) liberté.

Lorsque ce pouvoir est utilisé, le calice n'est que vaguement conscient des actions entreprises par son corps et ses souvenirs ressemblent à des cauchemars. Le corps du Caïnite se trouve comme en torpeur, privé de ses sens et sans défense.

Un vampire ne peut pas en posséder un autre grâce à ce pouvoir. Seul un serment du sang complet peut se comparer au contrôle dont jouit le Caïnite dominant.

Système : Le réceptacle ciblé doit être préparé en lui ôtant totalement toute envie de résister. Le joueur dépense un point de Volonté, puis teste son Charisme + Intimidation alors que la cible résiste avec sa Volonté (difficulté 7 pour les deux). Pour chaque succès net, le vampire ôte un point de Volonté temporaire à sa victime. L'égalité ou une résistance réussie de la part de la victime ne fait que prolonger la lutte. La victime ne sera libre que si le vampire obtient un échec critique lors de sa tentative de contrôle (un échec critique immunise la victime à toute sorte de tentative de Domination de ce vampire jusqu'à la fin de l'histoire).

Une fois la cible privée de toute Volonté temporaire, le vampire peut placer son esprit en elle. Le joueur teste sa Manipulation + Intimidation (difficulté 7) pour déterminer le degré d'insertion de sa puissance surnaturelle dans la coquille mortelle. À l'instar du pouvoir d'Animalisme, Chevauchée de l'esprit sauvage, des succès multiples permettent au Caïnite d'utiliser certaines Disciplines mentales, indiquées dans le tableau suivant (le sang requis par ces Disciplines est pris dans le corps du Caïnite, pas dans celui du réceptacle).

Le vampire peut voyager aussi loin de son corps que le réceptacle le permet. S'il quitte le réceptacle, son esprit retourne instantanément dans sa forme physique, quelle que soit la distance qui les sépare. Le Caïnite peut également s'aventurer dehors en pleine journée dans le réceptacle, mais il doit lutter pour rester éveillé comme il le ferait dans son propre corps (voir p. 241). Le vampire quitte le réceptacle s'il ne parvient pas à rester éveillé ou s'il est surnaturellement exorcisé.

Le Caïnite ressent profondément toutes les expériences de plaisir et de douleur du réceptacle. Le lien entre son corps et son esprit est assez fort pour que le vampire subisse tous les dégâts connus par le corps du réceptacle (même si le vampire peut tenter de les encaisser). La seule chose qui puisse couper le lien entre un Caïnite et son corps d'origine est la mort subite du réceptacle, avant que le vampire n'ait eu le temps d'enlever son esprit du réceptacle fraîchement mort. Si cela arrivait, le personnage tomberait immédiatement en torpeur. De nombreux Caïnites pensent que la subite férocité du passage de l'âme décédée en Enfer ou au Paradis sépare l'esprit libéré du Caïnite de ses amarres corrompues, le laissant flotter dans le plan astral pour qu'il retrouve le chemin de son corps.

Le Caïnite peut demeurer dans le réceptacle si son propre corps est détruit, mais ne peut pas survivre longtemps ainsi. À chaque lever de soleil, le joueur doit tester son Courage (difficulté 8) ou être rejeté du corps mortel. S'il est rejeté, son esprit se perd dans le plan astral. Si le réceptacle est Étreint, l'esprit du vampire est immédiatement rejeté et perdu, sans aucun recours.

Succès	Résultat
1 succès	Impossibilité d'utiliser les Disciplines (cependant, les Attributs non physiques, les Capacités et les Vertus le suivent)
2 succès	Possibilité d'utiliser l'Auspex
3 succès	Possibilité d'utiliser également la Domination et la Présence
4 succès	Possibilité d'utiliser également la Chimérie et l'Aliénation
5 succès	Possibilité d'utiliser également le Mortis et la Thaumaturgie

●●●●●● Fidélité

La Fidélité permet à un Caïnite de s'assurer de la loyauté de ceux qui lui prêtent volontairement allégeance. Lorsqu'un mortel ou un Caïnite prête librement allégeance à un vampire qui utilise Fidélité, le sujet est obligé de respecter son serment de son mieux. Le sujet ne peut pas changer d'avis par la suite, ni reprendre son serment et les fausses intentions ou les subterfuges sont balayés par l'invocation de la Fidélité. Le sujet peut être incapable de résister à son serment, mais peut agir contre lui de toutes les manières non couvertes par le serment.

Invoquer ce pouvoir est d'un effet dramatique. Le Caïnite doit déclarer son assentiment ("J'accepte ton serment" ou "Que tes paroles fassent loi") et le pouvoir jaillit de manière tangible entre le vampire et celui qui prête le serment. Tous les témoins savent que le serment a été surnaturellement renforcé, quelle qu'en soit la manière. (Les Caïnites rusés invoqueront le pouvoir de Dieu, alors que des témoins soupçonneux penseront que de noirs pouvoirs sont à l'œuvre.)

Système : Le joueur teste son Charisme + Commandement, difficulté égale à la Volonté de la cible. Le nombre de succès détermine la durée du serment de Fidélité, comme suit :

Succès	Durée
1 succès	Une semaine
2 succès	Un mois
3 succès	Un an
4 succès	10 ans
5 succès	100 ans

Endurance

Tous les vampires sont plus résistants aux dégâts que les mortels. Les Cappadociens et les Tremeres – seuls clans à étudier réellement ce sujet – croient que le sang dans les veines d'un humain est ce qui les rend si vulnérables aux blessures. La perte rapide de sang est très dangereuse pour eux. Par opposition, un Caïnite a presque un contrôle absolu sur son sang, et ne risque donc pas d'être blessé aussi facilement.

Cependant, le vampire qui maîtrise l'Endurance obtient une immense résistance aux dégâts, et même une certaine protection contre ce qui menace l'existence vampirique : la lumière du soleil, le feu et les attaques surnaturelles. Cette capacité est très fréquente parmi les Cappadociens, qui voient là un reflet de leur affinité avec le corps, les Ventrues nés pour se battre, ainsi que les Ravnos et les Gangrels, qui risquent plus souvent que les autres Caïnites de se trouver sous les rayons du soleil.

L'Endurance est un reflet de la malédiction de Dieu contre les Caïnites, car elle nourrit l'excès de confiance et l'arrogance de ces utilisateurs. Des légendes mentionnent des Mathusalems dont les talents en Endurance ont disparu au moment de leur perte, les laissant en pâture à des infants affamés ou aux rayons perçants du soleil.

Système : Cette Discipline donne à son utilisateur une protection accrue contre toutes les formes de dégâts physiques. Chaque point d'Endurance ajoute un dé au groupement de dés du vampire pour encaisser les dégâts contondants et létaux (voir p. 246). Contrairement aux Caïnites normaux – qui ne peuvent pas encaisser les dégâts aggravés, quelle que soit leur origine – les utilisateurs d'Endurance peuvent tester leur Vigueur + Endurance pour encaisser les dégâts liés au feu et aux rayons du soleil. Ils testent leur seule Endurance pour encaisser les autres formes de dégâts aggravés, comme ceux causés par les lieux consacrés ou les griffes des Lupins.

L'Endurance renforce le corps du vampire sous tous ses aspects. Elle aide à encaisser tous les dégâts qui résultent d'une blessure.

Métamorphose

Alors que d'autres Caïnites se regroupent dans des grottes et des villages auprès de la population mortelle, les Gangrels conquièrent le monde, tel qu'ils le connaissent, depuis des milliers d'années. Ils ont adopté des tribus mortelles et migrent avec le troupeau et les récoltes, suivant leurs proies humaines d'une région à l'autre. Les nomades Gangrels profitent de leur propre Discipline de Métamorphose, un secret du Sang qui signifie qu'ils n'ont pas besoin de rester proches d'un abri ou d'une grotte. Durant des millénaires, les Gangrels ont gardé cette Discipline secrète et privée, de manière à ce qu'aucun membre d'un autre clan ne puisse l'apprendre. Les légendes Gangrels rapportent que les autres clans pensaient qu'ils étaient des dieux de la steppe, immunisés contre les rayons brûlants du soleil.

Actuellement, le secret de la Métamorphose n'est plus uniquement la propriété des Gangrels. D'autres clans ont découvert les secrets de cette Discipline et se la transmettent de père à infant, mais aucune lignée n'a en cela le talent des Gangrels. La Métamorphose permet à un Caïnite de changer sa forme corporelle pour l'aider dans sa chasse nocturne et échapper à ses ennemis (tant physiques que spirituels). Cette capacité reflète la malédiction imposée par Dieu aux vampires car elle ôte la couche de protection et de civilité fournie par la forme

humaine d'un vampire. Elle révèle la Bête du vampire qui l'utilise et l'empêche de la nier ou de la cacher.

Lorsque la forme du personnage change, l'usage de certaines Disciplines peut devenir impossible. Un Caïnite sous forme de brume ne peut pas user de la Domination, car elle dépend du contact visuel, par exemple. Alors que des directives générales sont indiquées, la décision finale dépend toujours du Conteur.

• Témoin des ténèbres

Le vampire ayant cette capacité peut voir normalement dans les ténèbres ordinaires, même une nuit nuageuse et sans lune est aussi brillante qu'un jour ensoleillé pour le personnage. Cependant, la Discipline fait que l'œil du personnage devient d'un rouge brillant, ce qui perturbe la plupart des mortels qui le voient.

Système : Activer la Discipline est une action gratuite, mais il faut un tour complet pour qu'elle prenne effet. Pendant que Témoin des ténèbres est activé, le personnage ne subit aucune pénalité suite aux ténèbres dans ses groupements de dés. Il est impossible de cacher sa nature inhumaine en utilisant cette capacité. Cependant, pendant que la Discipline fait effet, le joueur ajoute un dé à ses groupements de dés d'Intimidation contre les mortels qui n'ont pas l'habitude du surnaturel.

•• Serres de la Bête

Un Caïnite ayant Serres de la Bête peut se faire pousser de dangereuses griffes de plusieurs centimètres à chaque doigt. En dépit du nom du pouvoir, les serres sont bien plus dangereuses que celles d'un loup ou d'un ours. Elles peuvent déchirer une armure de maille et entrer encore profondément dans la chair. Les blessures infligées aux mortels par les Serres de la Bête ne guérissent jamais totalement. Les Caïnites constatent que la seule vitæ ne suffit pas à les guérir. Certains vampires ont d'autres changements mineurs lorsqu'ils activent ce pouvoir. Les yeux peuvent devenir blancs comme la craie, le sang sembler suinter de leurs paumes de main ou le personnage ne plus pouvoir rentrer ses canines.

Système : Activer la Discipline est un acte gratuit, qui demande un tour entier. Le joueur doit dépenser un point de sang. Les blessures infligées par Serres de la Bête provoquent des dégâts aggravés de Force + 1 dés.

••• Fusion avec la terre

De nombreux Gangrels prétendent provenir d'une ancienne déesse guerrière du nom d'Ennoia, et certains affirment même être personnellement des dieux souterrains païens. Cette capacité est l'une des raisons qui les pousse à agir ainsi. Le vampire qui s'en sert profite de l'affinité des Caïnites avec les tombes pour glisser son corps dans la terre, comme s'il entrait dans une tombe pour la journée.

Le Gangrel ne peut pas se déplacer une fois qu'il est dans la terre. En fait, il ne peut même pas être déterré. Il est immatériel et ne fait qu'un avec le sol qui l'entoure. Toute tentative de le déterrer échoue automatiquement, car le bloc de terre de taille humaine où se niche le vampire ne peut pas être déplacé ou percé sans une magie puissante. Cependant, la terre au-dessus de lui est déplacée et retournée, comme si un mortel avait envisagé de planter un jardin. Ceux qui savent ces choses peuvent donc découvrir les lieux de repos de tels vampires.

Le vampire doit être en contact direct avec la terre elle-même pour pouvoir recourir à cette aptitude. Un sol de bois ou de pierre l'empêche d'entrer dans la terre. Il ne peut pas non plus recourir à ce pouvoir s'il se trouve sur un gros rocher. Il peut entrer dans la terre, pas dans la pierre. Ce pouvoir permet une protection parfaite contre les rayons du soleil et la chaleur des feux ordinaires qui pourraient brûler en surface. Le personnage doit alors être considéré comme se trouvant à deux mètres sous terre. L'Animal peut choisir de rester conscient lorsqu'il est enterré, même si cela devient plus difficile une fois le soleil levé, comme d'habitude.

L'existence même de ce pouvoir rend songeurs les Caïnites paranoïaques. Si de puissants vampires demeurent en torpeur durant des siècles, et que de nombreux anciens Caïnites sont censés pouvoir s'enterrer, il pourrait y avoir des centaines d'anciens enterrés, qui pourraient sortir de torpeur n'importe où à n'importe quel moment. Assurément, l'émergence d'une multitude de telles créatures serait annonciatrice de la Géhenne. Les anciens maîtres des nuits romaines étaient censés connaître un rituel pour bloquer des anciens en torpeur dans leur prison de terre. Ce secret consistait apparemment à saler la terre avec une mixture spéciale de poudres alchimiques. Cela a été utilisé après la destruction de Carthage, lorsque Brujah et d'autres anciens ont été bloqués sous le sol de l'Afrique du Nord.

Système : Le joueur dépense un point de sang et se concentre durant un tour complet, sans faire d'autre action. Une fois activé, le personnage est immunisé contre toutes les attaques. Le personnage peut utiliser Auspex et les autres capacités purement mentales lorsqu'il est enterré, mais ne peut pas activer de Discipline à effet physique.

•••• Forme de la Bête

Un vampire ayant cette capacité peut se transformer en loup ou chauve-souris grâce à la magie de son sang. La rumeur veut que certains Gangrels puissent se transformer en des formes différentes, mais la plupart des Caïnites sont limités à ces deux formes. Lorsqu'il est sous une forme différente, le personnage garde son esprit et sa volonté, mais ses caractéristiques physiques changent et il ne peut pas invoquer toutes ses Disciplines. Ses sens ont une intensité accrue lorsqu'il est un loup et il peut voler à 40 km/h lorsqu'il est une chauve-souris.

Système : Le joueur dépense un point de sang pour que le personnage se transforme en trois tours (durant lesquels il ne peut pas accomplir d'autres actions). À la discrétion du Conteur, le joueur peut dépenser trois points de sang (au lieu d'un seul) pour se transformer en un seul tour. Les Attributs physiques, la Manipulation, l'Apparence et la Perception du vampire changent pour

devenir égaux à ceux d'un loup ou d'une chauve-souris. Le personnage bénéficie également de toute attaque ou capacité spéciales (comme le vol). Le personnage ne peut activer que les Disciplines qui ne demandent pas qu'il ait de traits humains (par exemple, la plupart des pouvoirs de Thaumaturgie ou de Mortis sont inaccessibles). Reprendre sa forme naturelle ne coûte rien à un vampire, mais prend trois tours. Les traits des animaux apparaissent dans l'Appendice.

••••• Corps spirituel

La plupart des vampires qui peuvent utiliser ce pouvoir ou l'ont vu utiliser pensent que le personnage qui l'invoque, se transformant en brume, abandonne sa forme humaine pour une autre, composée intégralement de matériaux spirituels. Cette impression est tenace, que le Caïnite soit chrétien ou païen. Le corps de brume que montre le personnage est considéré comme étant la véritable expression de sa nature intérieure. Cependant, cette brume est physique et non semblable à une sorte de forme fantomatique. Les perceptions du personnage s'étendent dans la brume, et chaque souffle de vent envoie des vagues dans tout son être. Sa vision est concentrée sur le centre du nuage de brume (c'est du moins là que semblent être ses yeux, selon lui), mais avec un peu de concentration, il peut voir ou entendre de partout dans sa forme de brume.

Le personnage devient un petit nuage de brume, d'environ un mètre de diamètre. Il peut se déplacer de l'équivalent de sa distance de marche. Il peut passer partout où passerait un nuage de brume, peut traverser la plupart des vêtements, passer dans une cheminée ou sous une porte. Sous sa forme de brume, le personnage est moins vulnérable au soleil, même s'il peut tout de même être brûlé. Même les plus forts vents ne peuvent pas disperser sa forme. Cependant, ils peuvent la pousser et la déplacer s'il ne trouve pas une barrière derrière laquelle se cacher.

Système : Le joueur dépense un point de sang et le personnage met trois tours pour transformer son corps en brume. Tout comme avec Forme de la Bête, le joueur peut dépenser trois points de sang pour se transformer en un seul tour. Pour résister aux effets d'un vent fort, le joueur teste sa Puissance (pas la force naturelle du personnage), la difficulté allant de 6 (brise moyenne) à 10 (vents de tempête). À chaque tour, il peut être obligé de refaire le test pour pouvoir se déplacer dans une direction autre que celle où souffle le vent. Par une nuit calme, la brume peut se déplacer au rythme de marche ou de course normal du vampire.

Les rayons du soleil et le feu brûlent le vampire sous sa forme de brume, mais provoquent un niveau de dégâts de moins et il est plus facile de s'abriter sous forme de brume. Les perceptions du personnage sont normales, sauf ce qui a été décrit, et les expériences suffisamment stimulantes peuvent provoquer la frénésie et le Rötschreck. Le personnage est immunisé contre toutes les attaques physiques normales (à l'exception du feu et des rayons du soleil) et ne peut pas affecter quoi que ce soit de physique

dans le monde tant qu'il est sous forme de brume. Il peut utiliser des Disciplines qui ne nécessitent pas de composant physique.

•••••• Sommeil bienheureux

Les anciens Gangrels qui ont un sang vraiment puissant peuvent dormir sous forme de brume, plutôt que de s'enterrer. Cette forme a des avantages, car le personnage ne peut pas être dérangé par une attaque physique lorsqu'il dort, hors des vents violents. Cependant, sous cette forme, il ne peut pas reprendre conscience avant le coucher du soleil.

Système : Le joueur dépense cinq points de sang et le vampire met trois tours pour se transformer sous la forme de brume avancée nécessaire au Sommeil bienheureux. (Il est impossible de dépenser des points de sang supplémentaires pour accélérer ce procédé.) Sous cette forme, rien de physique ne peut atteindre le vampire. Il est immunisé contre les ravages du soleil et du feu, ainsi que contre les armes ordinaires ou les dents et griffes des autres vampires. Les vents le déplacent toujours et peuvent le réveiller, à la discrétion du Conteur. Lorsqu'il se réveille, au coucher de soleil suivant, il reprend immédiatement sa forme naturelle à moins de dépenser un point de sang supplémentaire (en plus du point standard du réveil). Dans ce dernier cas, il prend la forme inférieure du Corps spirituel. Il ne peut pas rester conscient sous la forme quasi-invincible du Sommeil bienheureux.

Mortis

Les Cappadociens gardent soigneusement le secret de la Discipline de Mortis. La légende du clan veut que les capacités inhérentes à cette Discipline aient été transmises aux Mathusalems du clan par Cappadocius en personne. Le Mortis permet à son utilisateur de percer et utiliser les secrets de la mort. Il peut ainsi voler les traits laissés par un vivant dans un corps mort, renforcer ou affaiblir la nature cadavérique d'un vampire ou animer les morts. Ceux qui utilisent le Mortis, qu'ils soient Cappadociens ou non, développent souvent une obsession pour la mort et les morts. Cette préoccupation surnaturelle penche souvent vers l'analyse de la nature du vampirisme et provoque parfois une mélancolie qui ne peut être guérie que par une longue promenade un jour ensoleillé.

Le Mortis est une forme de magie du sang qui s'intéresse à la condition du corps après la mort. Les érudits Cappadociens enseignent que l'âme quitte le corps et va chercher sa récompense lorsque cesse la vie, mais qu'il reste quelque chose. C'est ce "quelque chose" à la fois physique, comme le corps pourrissant, et immatériel, comme l'écho spirituel qui subsiste, qui est le sujet du Mortis. La rumeur veut que les anciens du clan aient à dessein Étreints des sorciers vénitiens doués pour affecter les âmes éloignées des corps, art qu'ils appellent *nécromancie*. De nombreux Cappadociens trouvent l'idée de trafiquer avec les fantômes et les âmes déplaisante au mieux et hérétique au pire.

Le Mortis est scindé en trois branches, même si des rumeurs prétendent qu'il y en a plus. (Par exemple, la lignée des Lamies, prêtresses guerrières officiant dans certains temples Cappadociens est censée avoir sa propre branche de Mortis). Un vampire qui apprend le Mortis peut choisir n'importe laquelle des trois branches principales pour branche primaire (voir p. 173 pour en savoir plus sur les branches).

Le délabrement de la tombe

La première branche de Mortis est dérivée de l'observation du passage du temps sur tout ce qui est mortel. Les pierres s'effritent et les corps pourrissent jusqu'à devenir poussière, processus qui fascine toujours les anciens et les érudits du clan Cappadocien. En effet, pour les non-vivants, le pourrissement est une maladie fascinante qui affecte tout et tout le monde, sauf eux. Grâce à cette branche, le pratiquant de Mortis canalise cette force.

• Détruire l'enveloppe

Les Caïnites qui tuent leur victime, au lieu de simplement s'en nourrir, ont souvent besoin de se débarrasser rapidement d'un cadavre. Même s'il y a de nombreux moyens de s'assurer qu'un cadavre ne soit pas retrouvé – le donner en pâture à une meute de chiens ou le jeter dans une rivière – beaucoup de ces méthodes impliquent des risques pour le vampire et ne sont pas assurées de succès. Détruire l'enveloppe, au contraire, est infaillible. Ce pouvoir transforme simplement un cadavre humain en un tas d'une quinzaine de kilos de banale poussière, d'environ la taille et la forme du corps.

Système : Le joueur dépense un point de sang alors que le vampire laisse goutter son sang sur le cadavre. Le joueur teste ensuite son Intelligence + Médecine (difficulté 6). Un succès suffit à transformer le corps en poussière, mais ce procédé prend un nombre de tours égal à cinq moins le nombre de succès. Alors qu'une utilisation de magie élusive mortelle, de Thaumaturgie, d'Auspex ou d'un rituel de Mortis approprié révélera à un magicien ou à un vampire l'identité précédente du tas de poussière, aucune force mortelle ordinaire ne pourrait affirmer la nature précédente de la poussière.

•• Rigor mortis

L'un des premiers changements à s'effectuer sur un corps mort est la rigidité. Le cadavre devient dur comme du bois, gelé en une éternelle position. Le Caïnite qui maîtrise Rigor mortis est capable de pousser un corps vivant ou non-vivant jusqu'à ce point de rigidité en utilisant sa volonté et sa compréhension du pourrissement. Il oblige sa cible à devenir rigide, incapable de bouger sans faire un énorme effort de volonté alors que ses muscles le trahissent.

Système : Le joueur dépense un point de Volonté et teste sa Manipulation + Médecine (difficulté 7). Chaque succès gèle la victime à sa place durant un tour. Un échec indique simplement la perte d'un point du Volonté alors qu'un échec critique rend votre cible immunisée contre toute utilisation du Délabrement de la tombe au cours des 24 heures suivantes. La cible doit être visible et se trouver à moins de 25 mètres pour que ce pouvoir soit possible. Une cible ainsi gelée est traitée comme si elle avait un pieu dans le cœur (voir p. 261). Avec un test de Volonté (difficulté 7) et deux succès, la cible peut se sortir de cette rigidité durant son tour. Un échec provoque la perte d'un niveau de dégâts contondants et signifie qu'un autre tour est perdu, immobilisé.

••• Atrophier

Rappelant certaines capacités du clan Tzimisce, le pouvoir Atrophier permet à un vampire d'handicaper un membre d'un adversaire. Que l'ennemi soit vivant ou non-vivant, ses muscles se flétrissent, sa peau pèle et ses os se fragilisent. La cible est incapable d'exercer une force dans son membre estropié. Cette blessure dure bien plus longtemps que les autres blessures sur les Caïnites. Chez les mortels, elle ne guérit jamais.

Atrophier n'a pas besoin d'être utilisé sur un membre, même s'il s'agit de son but habituel. Il peut simplement être utilisé pour affecter le visage et les cheveux de la cible, la faisant passer pour bien plus vieille que son âge. Il peut également cibler l'œil ou l'oreille d'une victime, tuant le sens de cet organe (et nécessitant donc deux utilisations pour rendre irrémédiablement aveugle ou sourd). Atrophier ne peut pas tuer instantanément – les Caïnites ne peuvent pas flétrir des organes vitaux – mais peut provoquer des blessures diverses.

Système : Le joueur dépense un point de Volonté. Le personnage choisit un membre de la cible, puis le touche. Si la cible tente d'éviter le contact, le joueur teste sa Dextérité + Bagarre pour toucher, comme normalement. Si le personnage réussit à toucher le membre souhaité, la cible subit deux niveaux de dégâts aggravés. Si la cible ne parvient pas à encaisser les deux dégâts (avec de l'Endurance), le membre touché est handicapé et inutilisable jusqu'à ce que les deux blessures soient guéries. Les Caïnites guérissent ces blessures comme ils le feraient de toute blessure aggravée (voir p. 260). Les mortels sont incapables de guérir des blessures aggravées et souffrent donc jusqu'à la fin de leurs jours, à moins d'être soignés de manière surnaturelle. Un membre flétri ne peut pas plus dégénérer, même sur un mortel. Le personnage peut être handicapé à vie, mais le membre ne deviendra pas infecté ou gangrené.

Les effets du flétrissement dépendent du membre affecté. Un bras estropié à une Force de 0 et ne peut pas tenter de soulever plus de deux cents grammes. Une jambe handicapée empêche le personnage de se déplacer plus vite qu'en boitant. Le personnage subit les mêmes effets que le handicap Estropié (voir p. 312). Un seul œil ou une oreille flétris imposent une difficulté de + 1 aux tests de Perception correspondants. Perdre les deux yeux ou les deux oreilles impose les effets des handicaps Cécité ou Surdité (p. 312). Une langue flétrie provoque les effets du handicap Muet, alors qu'un visage flétri réduit l'Apparence de la cible d'un point par blessure aggravée subie.

•••• Corrompre la chair non-vivante

Corrompre la chair non-vivante brouille la limite entre vie et non-vie, transformant une créature non-vivante en quelque chose de juste assez vivant pour attraper et souffrir de maladies. Les maladies affligent la cible, provoquant léthargie, vertiges, perte de forces, maladresse et incapacité à garder le sang dans le système. Cette influence pernicieuse est extrêmement virulente chez les mortels. Ils attrapent la maladie simplement en passant quelques heures auprès de la victime. D'autres Caïnites ont plus de mal à attraper les maladies. Ils doivent consommer le sang de la victime pour ce faire, mais souffrent tout autant que la cible originale de la Discipline, et transmettent également cette affliction à d'autres.

La maladie disparaît après environ une semaine.

Système : Le joueur choisit une cible dans sa ligne de vue et à moins de 20 mètres. Il teste sa Manipulation + Médecine (difficulté 6) et dépense un point de Volonté. La victime doit tester sa Vigueur (+ Endurance, si c'est le cas), difficulté égale à la Volonté de l'attaquant. Si le personnage obtient plus de succès que sa victime, elle acquiert immédiatement une maladie virulente. La maladie a les effets suivants :

- La Force et l'Astuce de la victime sont divisées par deux (arrondi inférieur).
- La victime perd un point de Dextérité.
- Le joueur doit dépenser un point de sang supplémentaire chaque soir, simplement pour que le vampire reprenne conscience. Les mortels perdent un niveau de santé par jour, à la place.
- Le joueur doit tester sa Maîtrise de soi ou son Instinct dès que le personnage se nourrit (difficulté 8). En cas d'échec, le vampire ne peut pas garder le sang qu'il vient d'ingérer, il le vomit en de terrifiantes gerbes sanglantes, perdant tous les avantages que le sang lui aurait donné. Les humains vomissent la nourriture.

Chaque soir au coucher du soleil, la victime a une chance de guérir. Le joueur teste sa Vigueur à une difficulté de 11 moins le nombre de couchers de soleil écoulés depuis le début de la maladie. En cas de succès, le personnage combat la maladie et commence à récupérer. Il regagne instantanément sa capacité à ingérer du sang et un point d'Attribut perdu par heure, jusqu'à avoir tout repris.

••••• Dissoudre la chair

Cette capacité ferme le cercle, car elle revient au pouvoir de niveau un, Détruire l'enveloppe, appliqué aux vampires. Dissoudre la chair permet à un Cappadocien de tenter de transformer la chair vampirique en poussière ou

en cendre, comme si la cible avait brûlé ou été laissée au soleil.

Système : Le joueur dépense deux points de sang et un point de Volonté lorsque le vampire puise dans sa vitæ chargée du pouvoir de la tombe. S'il la laisse tomber sur un seul Caïnite au cours des prochains tours (la majeure partie du sang doit toucher la victime, il est donc inefficace de lancer quelques gouttes), elle provoque l'effondrement en poussière de morceaux entiers du corps de la victime. Le joueur teste sa Volonté (difficulté égale à Vigueur de la victime + 3). À chaque succès, la cible subit une blessure aggravée.

La chair non-vivante endommagée par ce pouvoir se transforme en poussière (et n'existe plus pour l'instant). Elle doit être douloureusement régénérée par la victime, si elle survit. Cette poussière a indubitablement des propriétés mystiques dont les Cappadociens, les Tremeres et autres sorciers du sang cherchent à profiter. Chaque blessure ainsi infligée représente la perte d'environ un huitième du poids de la victime. Le Conteur choisit d'où provient cette perte. (Elle peut être étalée un peu partout, laissant la victime plus mince, à la discrétion de la victime.)

Régénérer des parties du corps se fait naturellement lors de la guérison des blessures aggravées, au rythme normal (voir p. 260).

Le corps du monstre

Cette branche accroît la compréhension que le Cappadocien a de la forme non-vivante et lui permet de profiter pleinement de son corps, pont entre la vie et la mort. La branche permet au Cappadocien d'appliquer certains traits du cadavre à un vampire et peut accroître ou réduire ces traits selon les niveaux de pouvoir.

• Masque de mort

Le personnage ayant cette capacité peut prendre le visage de la mort ou l'infliger à un autre Caïnite. La chair de la cible devient pâle et fine (si ce n'est pas déjà le cas) et la peau se colle aux os. Cette capacité peut être très utile, car elle permet de se cacher facilement dans une tombe ou une crypte (même si le personnage reste aussi vulnérable que d'habitude aux rayons du soleil et au feu). Lorsqu'un Caïnite utilise ce pouvoir contre un autre Caïnite, la victime obtient le même air cadavérique. En ce sens, ce pouvoir fonctionne comme une malédiction mineure.

Système : Le joueur dépense un point de sang pour que le personnage prenne la forme décrite. Ceux qui sont affectés par le Masque de mort perdent deux points de Dextérité et d'Apparence (le minimum est de 1 en Dextérité et 0 en Apparence) pour la durée du pouvoir. Ils obtiennent également deux dés supplémentaires en Intimidation, s'ils souhaitent terrifier des spectateurs. De plus, si un personnage demeure parfaitement immobile, tout observateur doit obtenir cinq succès à un test de Perception + Médecine (difficulté 7) pour percevoir la différence entre lui et un cadavre normal. Le joueur n'a pas à faire de test pour que son personnage demeure parfaitement immobile. Les vampires n'ont aucune fonction automatique.

Si le vampire utilise le Masque de mort sur un autre personnage, il doit dépenser un point de sang, toucher la cible puis tester sa Vigueur + Médecine (difficulté égale à la Vigueur de la cible + 3). Le Masque de mort dure toute une nuit plus toute la journée, à moins que le personnage qui a créé le Masque souhaite en faire disparaître les effets plus tôt.

•• Froid de la tombe

Les morts ne ressentent pas la douleur, mais la plupart des non-vivants le font. Avec cette capacité, le personnage peut temporairement prendre l'air insensible des morts, de manière à se protéger de tout mal physique et émotionnel. Lorsqu'il utilise le Froid de la tombe, la peau du vampire devient anormalement froide. Lorsqu'il parle, son souffle fait de la buée même dans l'air chaud. Ceux qui ont des sens exceptionnels peuvent même percevoir une légère teinte rouge dans leur souffle.

Le pouvoir apporte un sentiment de léthargie au personnage, comme un mortel en ressentirait sous l'influence d'une maladie incommodante. Il devient très difficile de se pousser à agir et rien ne semble assez important pour s'en inquiéter. Après tout, les cadavres n'ont pas d'inquiétudes.

Système : Le joueur dépense un point de Volonté. Durant le reste de la scène, le personnage ne subit pas de pénalité de blessure et le joueur bénéficie d'un dé supplémentaire à tous les groupements de dés qui lui permettent de résister à toute manipulation émotionnelle, comme l'Intimidation ou l'Empathie. Cependant, le joueur perd un dé à tous ses groupements pour manipuler les autres. Le personnage est comme de la viande froide pour eux avec qui il interagit et ils ne lui répondent pas facilement. Le Froid de la tombe ne protège pas le personnage contre les déprédations de la Bête. Il peut être émotionnellement froid en surface, mais si les autres attisent suffisamment sa colère, il est toujours sujet à la frénésie, selon les règles normales.

••• Malédiction de la vie

La Malédiction de la vie inflige les traits indésirables des vivants aux non-vivants, leur enlevant leur nature cadavérique et créant une fausse vie qui leur rappelle les pires aspects de la vie. Les cibles de ce pouvoir reprennent les aspects déplaisants de la vie, pris dans les souvenirs de l'utilisateur de la Discipline. Cela peut inclure le sentiment de faim ou de soif, la sueur et autres sécrétions, le besoin d'uriner et déféquer, une baisse de l'acuité sensorielle et une vulnérabilité particulière aux attaques que le personnage néglige en tant que prédateur.

Système : Le joueur dépense un point de Volonté et teste son Intelligence + Médecine (difficulté 8) pour affecter une cible dans sa ligne de vue et à moins de 20 mètres du personnage. Si le test est un succès, la cible subit les faiblesses des vivants sans avoir aucun avantage

lié à cet état. Par exemple, elle n'est pas immunisée contre les rayons du soleil ou les artefacts saints. Cependant, elle est très distraite par les besoins communs, le résultat étant que le joueur a une pénalité de +2 aux difficultés de tous les tests. Il peut ignorer ces distractions au coût d'un point de Volonté par scène. De plus, la victime ne peut pas utiliser de sang pour accroître ces Attributs physiques pendant que ce pouvoir fait effet et la Volonté ne peut pas éliminer cette pénalité.

Ce pouvoir demeure effectif jusqu'au coucher de soleil suivant.

•••• Don du cadavre

Ce pouvoir, l'un des plus puissants dans la branche du Corps du monstre, permet à un Caïnite d'ignorer la plupart des faiblesses inhérentes à sa race pendant un temps limité. Un corps mort n'est pas particulièrement vulnérable aux rayons du soleil, aux artefacts saints, à la frénésie ou aux pieux dans le cœur. Il en va de même pour un Cappadocien qui recourt à Don du cadavre. Tout comme avec Froid de la tombe, le personnage qui recourt à ce pouvoir prend une apparence encore plus cadavérique que celui du clan Cappadocien. Le pouvoir dure généralement moins d'une minute, mais cela peut permettre à un personnage de traverser un bâtiment en feu sans craindre la frénésie ou la mort instantanée. Les érudits vampiriques pensent que cette capacité a été accordée au clan suite à un accord entre un archange et l'Antédiluvien Cappadocius. Le nom de l'archange n'est pas clair, même si Gabriel – ange de la mort censé avoir maudit Caïn de la faim de sang – est le plus souvent nommé.

Système : Le joueur dépense un point de Volonté et teste sa Vigueur + Occulte (difficulté 8). À chaque succès, le personnage peut passer un tour dans un état qui le fait plus ressembler à un cadavre animé qu'à un vampire. Les artefacts saints et les lieux consacrés restent sans effet et le personnage est immunisé contre la frénésie et le Rötschreck. Les rayons du soleil ne provoquent que des dégâts contondants (et uniquement si de la peau nue est exposée en plein jour). Un pieu dans le cœur est aussi dangereux qu'un poignard dans la rate. Le feu ne provoque que des dégâts létaux et plus aggravés, comme pour un mortel.

Si le pouvoir cesse alors que le personnage est exposé à l'une des choses dangereuses susmentionnées, il en subit immédiatement tous les effets. S'il a un pieu dans le cœur, il est immobilisé. S'il est dans le feu ou à proximité, il subit les dégâts normaux pour un Caïnite et doit immédiatement tester son Rötschreck.

Ceux qui voient le halo du personnage alors qu'il est sous ce pouvoir notent une pulsation rougeâtre et son apparence change comme décrite précédemment. Cependant, le personnage demeure libre d'utiliser toutes ses autres capacités vampiriques, y compris l'avantage qu'est encaisser des dégâts contondants et létaux.

L'utilisation de cette aptitude peut être perçue comme un rejet de l'humanité même sous forme Caïnite. Ainsi, il peut interférer avec les progrès du personnage sur sa Voie, à la discrétion du Conteur.

••••• Don de la vie

L'obsession des Cappadociens pour la limite entre la vie et la mort les a poussés à s'intéresser – sans jamais la trouver – à celle entre les mortels et les non-vivants. Quoi qu'ils essaient, ils ne peuvent pas obtenir à la fois la richesse de la vie mortelle et le pouvoir de l'immortalité liée au vampirisme. Une grande partie de cette branche représente les résultats de diverses expériences dans ce sens. Le Don de la vie est l'accomplissement le plus abouti connu, hors de certaines sectes plus anciennes. Grâce à lui, le personnage peut ressentir les meilleurs et plus positifs aspects de la vie. L'éternelle faim de sang s'apaise temporairement, permettant au personnage de consommer et apprécier nourriture et boissons. Il peut également connaître et apprécier l'acte sexuel s'il le souhaite et le soleil ne le brûle pas.

Le Don de la vie a toutefois un coût terrible. Il résulte à coup sûr de la mort d'un mortel, car le vampire doit dépenser un montant énorme de vitæ pour l'initier. Les effets de la Discipline durent jusqu'à minuit, après que le personnage l'ait initiée. Il est donc dans son intérêt de l'invoquer juste après minuit. Les rares Caïnites hors du clan Cappadocien qui ont entendu parler de ce pouvoir se méfient et craignent les Pilleurs de tombe encore plus que les autres vampires. Le clan de la mort pense que cette réaction résulte de la jalousie (ou de la peur d'être attaqués en plein jour), mais les érudits savent qu'il est terriblement dangereux de flouer ainsi la malédiction imposée par Dieu à Caïn, et qu'il pourrait y avoir un prix terrible à payer dans les nuits à venir.

Système : Le joueur dépense 12 points de sang (oui, 12), brûlant autant de sang que possible à chaque tour jusqu'à atteindre ce niveau. Puis, il teste sa Vigueur + Occulte (difficulté 6) et a besoin d'un succès au moins pour que ce pouvoir fonctionne. Un échec critique a des effets catastrophiques. Le personnage peut être tué instantanément ou Étreindre sa victime par inadvertance, par exemple. S'il lui faut plus d'un tour pour dépenser le sang nécessaire à l'invocation de ce pouvoir, il ne prend pas effet avant que les 12 points ne soient dépensés. Cependant, le sang doit être dépensé d'un trait. Le vampire ne peut donc pas brûler cinq points puis aller se nourrir et dépenser sept points de plus une heure plus tard. Par ailleurs, il peut se nourrir tout en activant le pouvoir. En un tour, il peut brûler un point de sang tout en en buvant trois. Comme rares sont les Caïnites d'une génération supérieure à la 7ème qui peuvent facilement dépenser un tel montant de sang, le moyen le plus efficace d'activer ce pouvoir est d'avoir un humain à portée de main qui peut être sacrifié pour alimenter la transformation.

Après la transformation, le personnage obtient les traits d'un humain ordinaire. Il est grandement immunisé contre les rayons du soleil (la difficulté d'Endurance pour encaisser les dégâts directs du soleil est divisée par deux et il ne subit aucun dommage s'il est suffisamment couvert) et il peut apprécier les plaisirs de la vie humaine. Cependant, il garde certains avantages vampiriques. L'Endurance et l'Auspex lui sont accessibles s'il les

maîtrise. Le Conteur peut lui permettre d'utiliser également d'autres Disciplines s'il les juge appropriées. Le personnage garde également les avantages vampiriques face aux dégâts contondants. Cependant, il est toujours vulnérable aux artefacts saints, à la foi humaine et aux pieux dans le cœur. Son sang demeure de la vitæ et non du sang humain. Le recours à cette capacité – qui crée une imitation de vie humaine – peut interférer avec le progrès du personnage sur sa Voie, à la discrétion du Conteur.

Dans cet état, le vampire n'est pas plus vulnérable au feu que tout autre humain, mais souffre encore de la Bête. Les difficultés pour résister à la frénésie et au Rötschreck sont divisées par deux (arrondi supérieur). Il peut rester actif durant la journée sans modification aux groupements de dés liée à sa Voie, même s'il est fatigué durant la journée, car il n'a pas l'habitude d'être actif à ces heures-là.

Sa Bête prend une dangereuse rétribution à la fin de la journée de "vie". Même si l'influence de la Bête est grandement amoindrie pendant que le pouvoir fait effet, la Bête submerge le vampire durant les six nuits suivantes, et toutes les difficultés pour résister à la frénésie augmentent de 3 points. Le Cappadocien avisé se terre quelque part durant cette période, mais selon sa Voie et son tempérament, l'isolement forcé peut le conduire à la frénésie aussi.

Animation cadavérique

Les branches Délabrement de la tombe et Corps du monstre sont des études relativement sympathiques. Elles s'intéressent à une compréhension du comportement d'un cadavre pour l'appliquer à d'autres choses, qu'il s'agisse de chair vivante ou non-vivante. Animation cadavérique repose plutôt sur les théories de la contagion magique, supposant que les corps morts – autrefois habités par des âmes vivantes – peuvent imiter les habitudes de la vie. Les nécromanciens vénitiens récemment Étreints dans le clan Cappadocien sont censés avoir une bien plus grande compréhension de cette branche et des arts qui y sont reliés, mais ce ne sont que des rumeurs parmi les Pilleurs de tombe.

Les caractéristiques de diverses formes de cadavres animés se trouvent dans l'Appendice (p. 321-322).

• Trace de vie

Le Cappadocien maîtrisant cette capacité peut faire en sorte qu'un cadavre montre un ou deux traits de la vie en stimulant la chair morte pour qu'elle vibre ou se déplace lentement. Ce pouvoir est souvent utilisé pour convaincre l'être aimé d'un cadavre que celui-ci est encore en vie ou pour provoquer la terreur. Le vampire ne peut pas obliger le cadavre à parler, et s'il oblige les yeux à s'ouvrir, il n'y aura aucun doute que la cible est morte, car ils ont une apparence laiteuse et pourrie.

Système : Le joueur teste sa Manipulation + Occulte (difficulté 6). Avec un seul succès, le personnage peut faire en sorte qu'un cadavre se trouvant à moins de 10 mètres sursaute ou fasse de petits mouvements. Cette capacité peut même dupliquer les vibrations du pouls d'un humain. Un nombre de succès plus important permet des mouvements plus réalistes, même si le personnage ne peut pas faire en sorte que le cadavre ait l'air d'autre chose que d'un mortel endormi, même grâce à de très nombreux succès. Un seul succès permet un bref soubresaut, une respiration profonde ou un autre mouvement unique. Quatre succès ou plus permettent au vampire d'établir un schéma de mouvement – un pouls, une respiration, un léger étirement, voire les trois – qui dure une scène.

Un échec signifie que le pouvoir demeure sans effet, mais le joueur peut refaire le test au tour suivant. Un échec critique fait que le cadavre pourrit rapidement, comme si le Caïnite avait utilisé le pouvoir Détruire l'enveloppe de la branche du Délabrement de la tombe. En tous les cas, les observateurs doivent tester leur Perception + Médecine (difficulté 7) et obtenir plus de succès que le personnage pour réaliser que le cadavre est vraiment mort. Cette difficulté passe à 5 si l'observateur touche le corps et remarque le manque de chaleur. Le succès est automatique si l'observateur peut voir les yeux laiteux du cadavre.

Le vampire qui maîtrise Trace de vie peut l'utiliser sur un vampire en torpeur. Les résultats sont les mêmes que sur un cadavre, sauf que le joueur a besoin de deux succès supplémentaires. (Ainsi, il lui fait un minimum de trois succès pour provoquer le moindre effet.) Ce pouvoir est inefficace contre des vampires au sang plus fort (c'est-à-dire de génération plus faible) que l'utilisateur.

•• Appel du serviteur homoncule

Avec une petite application de son sang, un Cappadocien qui utiliserait Appel du serviteur homoncule peut faire en sorte qu'une petite partie de cadavre mobile se détache du reste du cadavre et se déplace par elle-même. Généralement, le Cappadocien anime une main, mais le pouvoir a déjà été utilisé pour permettre à des globes oculaires de se déplacer seuls et des histoires plus étranges encore sont parfois racontées.

L'homoncule a des sens mystiques qui lui permettent de voir et entendre. Il se cache extrêmement bien, se déplace rapidement et a une certaine intelligence. Tant qu'il se trouve à moins de 400 mètres du vampire, le servant peut communiquer ce qu'il voit et entend au vampire qui l'a créé, par une sorte de télépathie. Le servant est assez intelligent pour comprendre des ordres simples directs ou télépathiques, mais il manque d'initiative. Ce manque devient d'autant plus évident s'il sort de rayon de contrôle du Caïnite. Le servant ne peut rien porter, même si des bijoux ou de petits objets peuvent y être attachés.

Système : Le joueur dépense un point de sang et teste sa Dextérité + Occulte (difficulté 7) alors que le personnage fait goutter sa vitæ sur un morceau convenable d'un cadavre disponible. Grâce à un succès, la main du cadavre (ou toute autre partie) devient une créature animée avec les caractéristiques décrites en p. 323. Si le test échoue, le personnage peut tenter de créer un serviteur avec le

même membre au tour suivant. Un échec critique gâche le résidu vivant du cadavre, le rendant à jamais inutile aux pouvoirs de cette branche.

L'homoncule obéit totalement à son maître et ignore complètement tous les autres ordres ou demandes (même si des rumeurs prétendent qu'il existe un rituel pour prendre le contrôle d'un serviteur). Il peut communiquer avec son maître par télépathie, tant qu'il se trouve à moins de 400 mètres. S'il sort de ce rayon, il agit en fonction des instructions les plus récentes jusqu'à ce qu'il entende autre chose.

Le servant demeure actif pour une scène par succès. Si le joueur dépense du sang et teste à nouveau sa Dextérité + Occulte à la fin de cette durée, il peut prolonger la "durée de vie" de ce serviteur d'une scène supplémentaire par succès. Ce processus peut se poursuivre indéfiniment et de nombreux Cappadociens ont ainsi un homoncule depuis longtemps. Le servant peut être tué au combat comme toute autre créature et n'a pas la résistance des vampires face aux dégâts contondants.

••• Invoquer un serviteur cadavérique

Cette capacité permet à un Cappadocien de rendre un semblant de vie à un cadavre, le transformant en une grossière imitation de mortel. Invoquer un serviteur cadavérique fonctionne tout aussi bien avec un corps froid depuis une demi-heure que décomposé entièrement à l'état de squelette. Le servant est incapable de pensée indépendante, mais peut suivre à merveille des ordres donnés à voix haute. Cependant, un serviteur cadavérique n'est pas un combattant. Il peut interférer avec les ennemis du vampire en se mettant sur leur chemin ou en tentant de leur voler leurs biens, mais il n'a pas la capacité d'attaquer. Il ressemble plus à un majordome tremblant et il est fréquent dans les monastères et refuges Cappadociens.

Système : Le joueur dépense un point de sang et teste sa Manipulation + Occulte (difficulté 6) alors que le personnage verse sa vitæ dans la bouche du cadavre. Le procédé demande alors trois tours et le serviteur cadavérique est actif pour une journée par succès au test. Si le test échoue, le personnage peut tenter de créer un serviteur avec le même cadavre une fois les trois tours achevés. Un échec critique détruit le cadavre par le feu. Le serviteur cadavérique a les caractéristiques indiquées en p. 322. Il n'est pas complètement stupide. Il peut accomplir de simples tâches ménagères comme le nettoyage, la préparation des repas et l'accompagnement des visiteurs. Cependant, il s'agit d'un cadavre, pas d'un vampire. Il se décompose lentement et montre les symptômes de ce pourrissement. Il ne peut pas parler, mais peut faire des gestes (même s'ils sont pesants et simples). Même s'il ne peut pas se battre, il est heureux de tenter de débarrasser les "invités" de leurs armes et armures lourdes, tentant maladroitement de désarmer des ennemis si on le lui ordonne. Une fois la durée du service terminée, le cadavre peut être ramené au service sans pénalité.

•••• Appeler l'Athanatos

Contrairement à Invoquer un serviteur cadavérique, Appeler l'Athanatos transforme un cadavre humain ou animal en vrai monstre, un tueur animé. Le Cappadocien contrôle le guerrier mort-vivant par la force de sa volonté, mais la chose n'a qu'une seule motivation : la mort. Les légendes parlant de ce pouvoir suggèrent que le guerrier mort-vivant n'est pas un instrument de son créateur, mais de la Mort elle-même, un suppôt infâme de la Grande Faucheuse. La créature animée par ce pouvoir est un combattant doué, familière de toutes les armes de mêlée, même si son corps n'était pas celui d'un guerrier de son vivant (même si le cadavre d'un guerrier est plus efficace que celui d'un paysan). *Athanatos* (pluriel *Athanatoi*) est un usage un peu ironique du terme d'Hérodote pour les prétendus "Immortels", les gardes d'élite des anciens rois de Perse. Les Cappadociens de culture moins classique appellent souvent les guerriers des chevaliers cadavériques ou des *ministerialis* (nom emprunté aux chevaliers serfs d'Allemagne).

Ce pouvoir doit être utilisé avec prudence. Les histoires de Cappadociens imprudents qui ont créé un guerrier mort-vivant et en ont perdu le contrôle abondent. Ces Cappadociens ont été menés à leur perte par leur propre création.

Système : Le joueur dépense deux points de sang et teste sa Vigueur + Occulte (difficulté 8), alors que le personnage passe cinq minutes à laisser goutter sa vitæ sur le cadavre en un motif rituel. Un succès signifie que le cadavre se relève pour devenir un cadavre animé, avec les caractéristiques indiquées en p. 321. Les succès supplémentaires augmentent les capacités de combat du guerrier. Même s'il est stupide, il a une forte volonté et si le Caïnite perd son contrôle, le guerrier attaquera la chose la plus proche, que ce soit un mortel ou un vampire. Le personnage doit tester sa Volonté (difficulté 7) pour garder le contrôle de l'*Athanatos*, de manière à ce qu'il obéisse.

Les caractéristiques de la créature se trouvent en p. 321. Notez que si le cadavre avec lequel est créé le guerrier avait (de son vivant) des niveaux en Bagarre, Esquive, Tir à l'arc ou Mêlée, plus élevés que ceux par défaut de la créature, elle garde ses anciens niveaux. De plus, chaque succès supplémentaire au test de Vigueur + Occulte peut servir à donner des points au guerrier dans ses capacités, avec un maximum de 5 dans chacune. Le guerrier est totalement incompétent pour tout ce qui est autre que le combat. Il peut ouvrir une porte, mais se servir un verre de vin est hors de sa portée.

Cette capacité dure une nuit entière, au bout de laquelle le guerrier mort-vivant doit être ranimé avec la dépense de deux points de sang et d'un autre test de Vigueur + Occulte. De plus, le personnage doit maintenir son emprise sur les pulsions meurtrières du guerrier. Si le guerrier mort-vivant se trouve à plus de 100 mètres du personnage, il agit de lui-même, tentant de tuer tous ceux qu'il rencontre. Le Cappadocien peut tenter d'imposer une fois de plus sa Volonté à la chose, mais il doit tester sa volonté et doit s'approcher à quelques mètres de la créature meurtrière pour ce faire. Si la créature entre en

combat, le personnage doit faire un autre test de Volonté (difficulté 7) pour garder le contrôle lorsque le combat s'achève et qu'aucun autre ennemi ne se trouve dans les parages.

••••• Lever une armée de cadavres

Ce pouvoir est similaire à Appeler l'Athanatos, sauf qu'il crée plusieurs guerriers qui servent le personnage. Lever une armée de cadavres est encore plus dangereux pour l'utilisateur qu'Appeler l'Athanatos. Alors qu'une perte de contrôle pour un Cappadocien utilisant Appeler l'Athanatos signifie qu'il pourrait avoir à affronter sa propre création, cette même perte de contrôle signifie, pour celui qui recourt à Lever une armée de cadavres, qu'il aura certainement à combattre une demi-douzaine de ces créatures.

Système : Le joueur dépense trois points de sang et teste sa Vigueur + Occulte, alors que le personnage consacre 10 minutes à faire goutter rituellement sa vitæ sur autant de cadavres qu'il souhaite en animer. Chaque succès anime deux guerriers morts-vivants, ayant les mêmes caractéristiques que ceux de Appeler l'Athanatos. Les succès supplémentaires ne peuvent pas servir à améliorer les capacités de la horde. Les cadavres de soldats et chevaliers sont bien plus puissants que ceux des paysans ou des dames bien nées. Les échecs normaux ou critiques ont les mêmes effets que dans Appeler l'Athanatos.

Comme dans le cas du pouvoir précédent, le Cappadocien doit garder un strict contrôle sur les choses meurtrières qu'il invoque, tâche bien plus difficile que dans le cas d'un seul guerrier. Le Cappadocien doit imposer et exercer son contrôle comme décrit dans Appeler l'Athanatos, sauf que la difficulté du test de Volonté est de 9. Cette armée dure une nuit entière.

Ce pouvoir peut être utilisé avec plus de sécurité pour créer un groupe de serviteurs cadavériques. La difficulté demeure la même, mais les succès peuvent servir à créer des serviteurs cadavériques qui ne nécessitent pas de tests de Volonté pour être contrôlés.

Les rituels de Mortis

Les rituels de Mortis sont plus rares et mieux gardés au sein du clan que les rituels de Thaumaturgie au sein des Tremeres. De nombreux Cappadociens n'en connaissent qu'un ou deux. Les personnages connaissant le Mortis démarrent avec un seul rituel de niveau un. En apprendre d'autres demande du temps et l'accès à une source d'instruction.

À moins qu'il ne soit précisé autre chose, les rituels de Mortis imposent un test d'Intelligence + Occulte à une difficulté égale à 4 + le niveau du rituel. En moyenne, leur accomplissement demande cinq minutes par niveau. Certains exigent bien plus de temps, comme indiqué dans les descriptions.

Revivifier la vity froide

Rituel de niveau un

Les érudits Cappadociens passent une bonne partie de leur temps loin des vivants et parmi les morts. Cette pratique peut rendre problématique l'accès au sang. Le sang des cadavres perd si rapidement sa puissance qu'il devient inutile après quelques heures. (Pour en savoir plus à ce sujet, lisez la p. 167.) Grâce à ce rituel, le vampire peut rafraîchir la vitæ contenue dans un cadavre de chair, de manière à pouvoir s'en nourrir sans avoir à chasser de proie vivante. Le sang froid ainsi créé est considéré comme répréhensible selon certains vampires et comme une délicatesse par d'autres.

Système : Le vampire doit avoir accès à un cadavre humain entier (ou presque) qui a encore assez de chair, même putride. Il faut une demi-heure pour accomplir ce rituel et il revivifie un nombre de points de sang égal au nombre de succès au test d'Intelligence + Occulte. Ce sang froid fonctionne comme de la vitæ mortelle normale, sauf que sa consommation ne donne aucun plaisir au vampire. Le sang froid ne demeure frais qu'une scène.

Le rite transforme les fluides putrides du cadavre et rend ainsi ce corps inutile pour tout autre art du Mortis (y compris la branche Animation cadavérique). Ainsi, les érudits Cappadociens gardent des cadavres pourrissants pour se nourrir et les cadavres de choix pour les expériences.

Ultime vision

Rituel de niveau un

Ce rite permet à un Pilleur de tombe de regarder un cadavre dans les yeux (si ceux-ci sont toujours intacts) et de voir la dernière image statique que cette personne a vue de son vivant. Ce rite nécessite d'extraire la dernière vision des yeux, procédé qui consume les organes, laissant les orbites vides et creuses. Le ritualiste doit avoir accès à au moins un œil (les squelettes et cadavres dont les parties molles ont été consommées par des animaux ne conviennent donc pas). Ce qu'il fait aux orbes dépend des versions. Dans certains cas, le Pilleur de tombe mange les yeux, dans d'autres il laisse choir quelques gouttes de sa vitæ et ils s'effondrent en poussière. Quel que soit le cas, le rituel ne peut pas être utilisé deux fois sur le même œil, et ne peut donc servir que deux fois sur un cadavre.

Système : Le joueur fait son test normalement alors que le Pilleur de tombe consacre cinq minutes au rituel. Avec un seul succès, le personnage voit la dernière image vue par le mort. Le rituel n'accorde aucun sentiment particulier sur l'état d'esprit de la cible juste avant sa mort, pas plus qu'il n'analyse l'image perçue. Même si la plupart des gens ferment les yeux en cas de grand stress, la dernière image n'est jamais noire. Il s'agit alors de la dernière image vue avant de fermer les yeux. Des succès supplémentaires peuvent fournir plus de détails, à la discrétion du Conteur.

Yeux de la tombe

Rituel de niveau deux

Le destin de chaque être est déjà écrit, disent les sages, et chaque être vivant porte donc en lui la prémonition de sa mort. Ce rituel permet donc au Pilleur de tombe de réveiller dans une cible l'image de sa fin future, obligeant la victime à avoir des prémonitions de sa propre mort.

Le rituel implique une série d'incantations nécessitant deux heures entières et implique que le Pilleur de tombe ait un petit objet intimement lié à la cible. Une image de celle-ci, un petit objet en sa possession ou une mèche de cheveux sont des choix classiques. L'objet est consumé par le rituel, généralement brûlé dans un petit encensoir. Si le ritualiste a accès à un tel objet, il n'y a pas de portée maximale au rituel. Le destin n'a pas de limites.

Au cours des semaines suivantes, la cible a des visions terrifiantes de sa mort. Ces images ne sont pas toujours cohérentes et certains pensent qu'elles sont plus liées aux peurs de la victime qu'à son véritable destin. Mais le résultat reste le même : une terreur intermittente et une distraction certaine.

Système : Le joueur exécute le test normalement. À chaque succès, la cible fait une vision terrifiante par jour (ou nuit) au cours de la semaine suivante. Un échec critique fait que le ritualiste subit l'effet de ce pouvoir. À chaque fois que la victime a une vision, elle doit tester son Courage (difficulté 7) ou rester immobile durant trois tours. Un échec critique à ce test signifie que l'immobilisme dure toute une scène et provoque un malus de difficulté d'un point à toutes les actions pour le reste de la semaine.

Traverser le Voile

Rituel de niveau cinq

Développement apporté par les nécromanciens Giovanni récemment Étreints au sein du clan, ce rite permet à un Cappadocien d'obliger sa propre âme à suivre le parcours d'une autre âme qui meurt, laissant son corps derrière lui et se rendant dans les terres des morts, mais en gardant la possibilité de revenir dans le plan physique. Ce retour est accompli en se concentrant sur les échos spirituels laissés dans le corps non-vivant (les mêmes échos utilisés dans la branche d'Animation cadavérique).

Encore liée au corps, l'âme Caïnite n'est pas capable de voyager plus loin que les limbes noirs des âmes perdues. Le Paradis et l'Enfer (ainsi que la récompense ultime de l'âme) ne sont pas accessibles au pratiquant du Mortis. Dans ces froides et humides terres des ombres, le Cappadocien peut rencontrer des fantômes et des âmes perdues, et peut leur demander des informations ou obtenir des services ésotériques.

Ce rite ne doit pas être entrepris à la légère. Les fantômes des limbes sont rarement heureux de voir des vampires et un Caïnite pourrait constater que les fantômes de certaines de ses victimes sont enclins à la vengeance.

Système : Le vampire doit entreprendre le rite – qui nécessite de chanter des incantations tout en étant entouré de terre funéraire – du crépuscule jusqu'à minuit, moment auquel il prend effet. Un seul succès au test d'Intelligence + Occulte permet à l'âme du vampire de se séparer de son corps d'une manière semblable au Périple de l'anima (Auspex 5, voir p. 183). L'âme est immédiatement transportée au-delà du voile qui sépare la vie de la mort et arrive dans les inquiétants limbes des âmes perdues. Le Conteur est libre de décrire ce noir royaume comme il le souhaite. Certains Caïnites ont rapporté qu'il s'agit d'une terre infinie d'une brume étouffante, d'autres qu'il s'agit d'un reflet sombre du monde des vivants... Le Conteur décide du nombre de fantômes de la zone selon le lieu (hanté ou non). Les cimetières, champs de bataille et hôpitaux contiennent toujours de nombreuses âmes perdues.

L'âme du Cappadocien peut demeurer dans ce sous-monde durant une heure par succès lors du test initial (ou jusqu'à ce qu'il décide de rentrer). Son corps demeure vulnérable comme celui d'un vampire qui utilise Périple de l'anima. Le Cappadocien ne peut pas ramener quelque chose d'au-delà du voile, hormis ses souvenirs.

Obténébration

"Et la terre était sans forme, et vide. Et les ténèbres recouvraient les profondeurs" indique le livre de la Genèse. "Et l'esprit de Dieu s'est déplacé sur la surface de l'eau." Dieu a créé les cieux et la terre avant tout le reste. Mais avant le maudit soleil, avant l'Eden et bien avant Caïn étaient les ténèbres. Ce sont ces ténèbres que révèrent les anciens Lasombras et c'est cette même obscurité antique et impénétrable qu'ils sondent avec leur Discipline d'Obténébration. Grâce à elle, les Précepteurs peuvent invoquer des filaments du vide ténébreux dans le monde physique. Là, ces filaments prennent une forme solide et obéissent à ceux qui les ont invoqués.

La source et les habitants de ces ténèbres antiques sont inconnus. De nombreux Lasombras prétendent que les ténèbres sont plus vieilles que Dieu Lui-même et qu'elles abritent une entité plus puissante, éloignée uniquement par le pouvoir du soleil. En cela, ils se sentent identiques. De nombreux Lasombras luttent pour maîtriser cet ancien être et ses suppôts. Nombreux sont ceux qui ne parviennent pas à maîtriser pleinement les ombres et qui sont hantés par les fantômes des ténèbres. D'autres Lasombras suggèrent que les ténèbres proviennent d'un coin de l'Enfer, séparé du firmament brillant des Cieux ou d'un sous-monde païen pré-chrétien. Le nom le plus commun donné aux ténèbres est Ahriman, la moitié sombre du dualisme zoroastrien, foi depuis longtemps associée aux Lasombras, et récemment découverte comme l'un des préceptes sous-jacents de l'Hérésie Caïnite.

L'Obténébration effraie les créatures mortelles ordinaires et les animaux. La plupart des érudits Caïnites pensent que c'est lié au fait que l'Obténébration fait partie de la malédiction imposée par Dieu à Caïn. En obtenant du pouvoir en appelant les forces de l'Enfer, ou quoi que soit ce que ces ténèbres représentent, le personnage s'éloigne encore plus du regard de Dieu et se rapproche de la damnation éternelle. Les personnages à tendance mystique, les philosophes et ceux qui se considèrent comme des âmes damnées aiment l'Obténébration.

• Jeu d'ombre

Cette capacité relativement simple donne au Lasombra le contrôle sur les ombres locales ambiantes. Cela ne lui permet pas de conjurer les ombres primordiales des Abysses, comme les pouvoirs suivants, mais ce pouvoir donne tout de même de nombreux avantages sociaux. Les Lasombras peuvent utiliser Jeu d'ombre pour manipuler les circonstances sociales à leur avantage, plaçant les ombres à un endroit avantageux dans une pièce ou se composant un visage plus austère et imposant. De même, un Lasombra peut utiliser les ombres présentes pour se cacher avec un peu plus d'adresse.

Système : Le joueur dépense un point de sang alors que le personnage concentre sa volonté. Pour le reste de la scène, le joueur peut ajouter un dé à ses groupements de dés d'Intimidation et de Furtivité, car le vampire déplace les ombres selon ses besoins. Le vampire peut accomplir des jeux d'ombre mineurs, comme de déplacer l'ombre d'une personne ou de laisser planer une ombre au-dessus de la cachette d'un Caïnite, le laissant penser qu'il est sur le point d'être découvert. Il peut également manipuler les ombres présentes de manière à mieux voir au travers, réduisant une pénalité liée à l'ombre de son niveau en Obténébration (le minimum étant de zéro bien entendu). Aucun test n'est nécessaire, mais le joueur doit tout de même dépenser du sang.

Les mortels sont souvent perturbés par les utilisations de ce pouvoir, et doivent faire un test de Courage (difficulté 7) lorsqu'ils voient Jeu d'ombre en action. Un échec signifie que le mortel subit une pénalité d'un dé à tous les groupements de dés sociaux, pour le reste de la scène.

•• Nocturne

Le Lasombra ayant cette capacité peut créer un nuage de ténèbres surnaturelles assez épais pour occulter totalement la lumière et étouffer les sons. Ceux qui passent du temps dans ces ténèbres sont souvent horrifiés par cette expérience, car tous leurs sens sont déformés et étouffés par ce pouvoir. Les victimes perdent tout leur sens de la direction et du lieu et ne peuvent pas se défendre d'attaques venues de l'extérieur.

Nocturne n'éteint pas un feu qui brûlerait dans son aire d'action, mais supprime la lumière du feu, de manière à ce qu'il ne soit pas vu, même de très près. Les Lasombras doivent se concentrer sur Nocturne pour toute la durée d'effet, sinon il disparaît presque immédiatement. Ils peuvent déplacer le nuage s'ils se concentrent, mais ce n'est pas facile.

Système : Le joueur teste sa Manipulation + Occulte (difficulté 7). S'il réussit, le vampire crée un nuage d'un noir d'encre d'environ 3 mètres de diamètre (même si sa

forme est instable, qu'elle ondule et tourbillonne au fil du temps). Des succès supplémentaires peuvent doubler le diamètre du nuage, à la discrétion du vampire. Il peut invoquer le nuage jusqu'à 50 mètres de distance et n'a pas besoin de le voir pour ce faire (bien que la création d'un nuage qu'il ne voit pas demande la dépense d'un point de sang et que la difficulté passe à 9).

Tous les groupements de dés de Perception diminuent de cinq dés au sein du nuage, à moins que la victime n'ait un moyen surnaturel de voir à travers les ténèbres comme Témoin des Ténèbres (Métamorphose 1) ou Intensification des sens (Auspex 1) – auquel cas les groupements ne diminuent que de 2 dés. Quelles que soient les capacités sensorielles, toutes les actions non sensorielles se font à difficulté +2 et les froides ténèbres minent l'essence vitale de tous ceux qui s'y trouvent, réduisant tous les groupements de dés de Vigueur de 2 dés.

Les mortels et les animaux cerclés par Nocturne ne trouvent pas l'expérience plaisante. Ils doivent faire un test de Courage (Volonté pour les animaux), comme avec Jeu d'ombre, et avec les mêmes conséquences en cas d'échec.

••• Bras d'Ahriman

Alors que le Lasombra améliore son contrôle sur les ténèbres primordiales, il les transforme en arme. Il peut former des tentacules à partir des ombres à sa portée et s'en servir pour attaquer des ennemis proches. Selon les légendes traditionnelles du clan, le pratiquant appelle littéralement sa noire moitié pour qu'elle se manifeste et saisisse ses victimes.

Système : Le joueur dépense un point de sang et teste sa Manipulation + Mêlée (difficulté 7). Chaque succès crée un tentacule, long d'un mètre quatre-vingt avec une Force et une Dextérité égales au niveau d'Obténébration du personnage. Le joueur peut dépenser des points de sang supplémentaires pour accroître la Force ou la Dextérité d'un seul tentacule, à raison d'un niveau par point de sang ou accroître sa longueur à raison d'un mètre quatre-vingt par point de sang. Chaque tentacule a quatre niveaux de santé et ne subit pas de pénalités de dégâts. Il encaisse les dégâts en utilisant le total de Vigueur + Endurance du personnage. Il est encore plus vulnérable au feu et aux rayons du soleil qu'un Caïnite. Il ne peut pas encaisser les dégâts aggravés, quel que soit leur type.

Les tentacules peuvent entreprendre des tâches communes, comme soulever des objets, et peuvent faire des attaques simples. Ils utilisent leur Dextérité pour attaquer et provoquent des dégâts contondants égaux à leur Force. Ils peuvent également tenter de saisir un adversaire, en se servant de leur Dextérité, et serrent à Force +1 de dégâts contondants s'ils y parviennent. Les tentacules n'ont pas tous besoin de provenir de la même source à partir du moment où toutes les sources se trouvent à moins de 20 mètres du vampire. Les contrôler ne demande pas de concentration exclusive. Le Précepteur peut faire des actes simples lorsqu'il contrôle les Bras d'Ahriman, sans aucune pénalité tant que les ordres donnés aux tentacules sont directs. ("Attaque !" convient, mais pas "Va prendre les clefs attachées à la ceinture du garde !"). Les actions plus complexes demandent l'attention du vampire.

•••• Ombres de la nuit

Le Lasombra peut créer des illusions grâce aux ténèbres, invoquant peut-être de noirs esprits ou des reflets d'Ahriman. Même si les images sont composées uniquement de noires ténèbres, et ne seraient donc pas réalistes en pleine journée, les vampires fonctionnent rarement en pleine journée et ils peuvent donc facilement créer des illusions crédibles de nuit. Les illusions sont généralement de forme et de taille humaines, mais avec assez de talent et de volonté, il est possible de créer des illusions plus importantes, voire un cauchemar tournoyant d'ombres et de chaos.

Système : Le joueur teste son Astuce + Occulte (difficulté 7). Chaque succès permet au vampire de créer une illusion de taille humaine. Les succès multiples peuvent se combiner pour créer une illusion unique, de taille bien plus grande. Les victimes de ces illusions doivent tester leur Perception + Vigilance (difficulté 9) pour déduire que les illusions ne sont pas réelles.

Un vampire peut également utiliser Ombres de la nuit pour remplir une zone d'un nuage de folie noire, reflet de sa propre sombre moitié. Les joueurs de ceux qui se trouvent dans la zone et qui n'ont pas Obténébration réduisent leur niveau d'Initiative de trois points et ont une pénalité de deux dés à tous leurs groupements. De cette façon, le vampire peut remplir une zone de dix mètres de diamètre par succès.

••••• Avatar ténébreux

Le Caïnite usant de ce pouvoir peut transformer son corps en une ombre inhumaine. La forme que prend cette ombre vivante dépend plus de la nature intérieure du personnage que de sa maîtrise de l'Obténébration. Pour certains, la forme est ondulante et serpentine, alors qu'il s'agit d'un nuage difforme pour d'autres. D'autres encore prennent une forme divine, monolithique et imposante. Lorsqu'il prend la forme d'Avatar ténébreux, le Lasombra est quasiment immunisé contre tout mal et peut passer dans de petites fissures et de très petites ouvertures en amenant leur essence d'ombre à prendre l'épaisseur adéquate.

Le contact de l'Avatar ténébreux est déconcertant pour les mortels et prendre cette forme donne l'impression d'être sous l'emprise d'un être surnaturel froid et inhumain. Les légendes Lasombras affirment que l'utilisation de ce pouvoir est une étape avant de devenir Ahriman lui-même, ce qui est une bénédiction mitigée. Le personnage peut également voir dans les plus noires ténèbres lorsqu'il est sous sa forme d'Avatar ténébreux.

Système : Le joueur dépense trois points de sang et le personnage a besoin de trois tours pour se transformer complètement. Ce temps de transformation peut être réduit d'un tour par point de sang supplémentaire dépensé, mais demande toujours au moins un tour.

Lorsqu'il est sous forme d'Avatar ténébreux, le personnage est immunisé contre les dommages physiques, mais ne peut pas attaquer physiquement quelqu'un. Le mieux qu'il puisse faire est d'envelopper la victime dans des ténèbres d'un noir d'encre, ce qui est assez effrayant pour nécessiter un test de Courage afin d'éviter la panique. Cependant, le personnage peut invoquer des bras d'Ahriman grâce à sa forme et dans les ombres environnantes, mais doit le faire séparément.

Le personnage est toujours vulnérable au feu et aux rayons du soleil sous cette forme et encore plus psychologiquement, car les ténèbres dont il est fait reculent frénétiquement devant cette force opposée. Ajoutez un point à la difficulté des tests de Rötschreck lorsque vous êtes exposé au feu ou aux rayons du soleil sous cette forme d'Avatar ténébreux.

•••••• Traversée de l'Abysse

Les maîtres de l'Obténébration peuvent entrer dans une zone de ténèbres assez large pour leur permettre de passer dans un espace surnaturel pour en émerger dans une autre ombre à portée de vue de la première. L'abysse entre les ombres est un lieu difforme et inquiétant, décrit par certains comme Ahriman lui-même, comme son lieu de repos ou comme une zone de l'Enfer. Néanmoins, elle existe de manière à ce que deux ombres séparées d'environ 25 mètres ne soient qu'à un pas d'écart. Cela signifie également que le Caïnite peut se pencher dans une ombre, grâce à ce pouvoir, et saisir quelque chose ou quelqu'un qui se trouve à portée de son bras, près une ombre éloignée, et l'attirer à lui.

Système : Le joueur doit choisir un point de sortie et vérifier auprès du Conteur que les ombres d'entrée et de sortie sont assez larges pour le personnage (elles doivent avoir environ une taille humaine). Si le Conteur est d'accord, le joueur teste son Intelligence + Furtivité (difficulté 7) pour que le Lasombra passe entre les ombres avec succès. Si le vampire veut plutôt saisir quelque chose dans une ombre éloignée, il teste son Intelligence + Bagarre (difficulté 7). Un succès suffit pour attraper la cible et il en faut deux pour l'attirer dans les ténèbres. Un échec à ce test indique que le vampire ne parvient pas à atteindre la cible. Un échec critique signifie que quelque chose sort de l'ombre ou attire le personnage à l'intérieur.

Le vampire peut Traverser l'Abysse entre des ombres séparées au maximum de cinq mètres fois son niveau en Intelligence + Furtivité. Le joueur doit également tester son Courage (de même que les passagers). La difficulté est de 5 pour ceux qui ont Obténébration, 7 sans cela. Un échec indique une crise de panique ou de Rötschreck lors de l'entrée dans l'ombre. Un échec critique au test de Courage du joueur indique que son personnage panique tellement qu'il se perd dans l'Abysse. Le joueur doit refaire un test d'Intelligence + Furtivité pour rouvrir le

portail. Le Conteur est libre de déterminer l'espace parcouru par le personnage et le temps passé dans l'Abysse. Les disparitions longues de plusieurs années ne sont pas rares.

Occultation

L'Occultation permet à son utilisateur de se cacher ou de camoufler son identité. Souvent, il est possible de se cacher à la vue de tous, en leurrant les esprits de ceux qui se trouvent autour en les poussant à croire que personne n'est présent. Les apprentis dans cet art doivent rester immobiles et tapis dans les ombres pour se cacher. Les maîtres peuvent camoufler un petit groupe au beau milieu d'une rue passante. Ceux qui sont affectés par cette Discipline voient encore son utilisateur, techniquement, mais ne réalisent pas qu'ils le voient et ne le trouvent donc pas. De la même manière, les animaux sont seulement leurrés par l'Occultation. L'utilisateur du pouvoir les rend mal à l'aise même s'il est entièrement caché.

L'Occultation est l'une des plus anciennes Disciplines connues des Caïnites. Il est dit que cette capacité aurait permis aux membres de la troisième génération de se cacher de leurs pères jusqu'au moment de l'attaque. Diverses légendes suggèrent que Caïn ou Lilith ont appris cette Discipline à l'Antédiluvien Nosferatu, pour mieux cacher son visage, mais les Enfants d'Haqim affirment que leur père a affiné ses propres talents de chasseur et de pisteur à ce niveau surnaturel.

Les vampires qui recourent à l'Auspex ne sont parfois pas affectés par l'Occultation. Même si le pouvoir va au-delà des sens d'un vampire pour leurrer son esprit, les sens rares d'un utilisateur d'Auspex poussent la cible à réaliser que l'utilisateur de l'Occultation n'est pas ce qu'il semble être. De manière générale, un vampire ayant plus de point en Auspex que l'utilisateur en Occultation sent qu'il y a quelque chose d'anormal. Un test de Perception + Vigilance (difficulté 7) perce toute illusion invoquée par le personnage. Cependant, un Caïnite ayant moins de point en Auspex que l'utilisateur en Occultation n'est pas une menace. Dans le cas où le niveau d'Auspex d'un vampire est égal à celui en Occultation de l'utilisateur, les joueurs font un test en opposition, tous deux à difficulté 7. Le vampire Occulté teste sa Manipulation + Subterfuge alors que l'utilisateur d'Auspex recourt à sa Perception + Subterfuge.

L'Occultation est particulièrement précieuse pour ceux qui souhaitent vaquer à leurs affaires quotidiennes sans être vus. Alors que les espions et les voleurs sont assurés de s'en servir beaucoup, un moine vampirique désireux d'entrer et sortir de son monastère sans être vu ou un courtisan avide d'entendre les conversations de cour en secret sont assurés de se réjouir des pouvoirs de cette Discipline. L'Occultation ferait partie des malédictions imposées par Caïn à la troisième génération, car il est dit que Caïn voulait occulter ses petits-infants de la surface de la terre. L'Occultation est le second meilleur résultat possible, de ce point de vue. Ceux qui utilisent régulièrement l'Occultation sont séparés de la société qui les entoure, se contentant d'observer et ne participant jamais aux interactions sociales ordinaires.

• Cape d'ombre

Avec l'aide des ombres et d'une cachette, le Caïnite recourant à la Cape d'ombre peut cacher sa présence à ceux qui se trouvent alentour. Il échappe facilement aux sens communs et passe donc inaperçu tant qu'il ne fait pas de bruit ou qu'il n'attire pas l'attention sur lui. Il doit rester à couvert durant tout ce temps. Cependant, si quelqu'un soupçonne sa présence dans un lieu particulier, une enquête soutenue ou une inspection le découvre.

Système : Aucun test n'est nécessaire tant que le personnage agit comme décrit précédemment. Un observateur ayant un niveau d'Auspex plus élevé que le niveau d'Occultation du vampire n'est pas leurré par la Cape d'ombre.

•• Présence invisible

Présence invisible permet au Caïnite de se déplacer et de rester relativement caché. Les mortels et les Caïnites n'ayant que des sens ordinaires ignorent tout simplement la présence du personnage, regardant inconsciemment ailleurs et faisant plus attention au paysage qu'au personnage. Ces victimes font souvent un écart pour éviter le personnage sans même le réaliser. Ils le constatent uniquement s'ils reviennent sur leurs pas et observent leurs propres traces.

Le personnage doit faire attention à ne pas attirer l'attention sur lui lorsqu'il utilise ce pouvoir. Un acte maladroit ou un gros bruit avertit les personnes se trouvant alentour de la présence du Caïnite et tout bénéfice retiré de la Présence invisible est perdu, temporairement du moins.

Système : Tout comme dans le cas de la Cape d'ombre, aucun test n'est nécessaire pour activer ce pouvoir tant que le personnage reste dans sa cachette. Utiliser ce pouvoir pour se déplacer plus furtivement ne demande pas plus de test, mais les circonstances peuvent appeler des précautions particulières. Dans ce cas, le joueur teste son Astuce + Furtivité, selon une difficulté indiquée par le Conteur (généralement 7). Un succès permet au personnage de rester caché. Les exemples de telles circonstances sont : se déplacer dans une zone bruyante (un plancher grinçant ou le sol couvert de feuilles d'une forêt) ou parler à une personne proche sans attirer l'attention des autres.

Entreprendre une action drastique ou visible attire immédiatement l'attention des personnes proches, qui sortent instantanément de la transe mineure dans laquelle ce pouvoir les place. Ils testent alors leur Astuce + Vigilance (difficulté 7) pour se souvenir des actes du personnage durant la transe.

••• Masque aux mille visages

Lorsqu'il utilise cette capacité, le Caïnite demeure pleinement visible mais change son apparence selon

une image particulière. Le personnage peut inventer une image propre ou se transformer pour ressembler à un individu particulier. L'apparence du vampire ne change pas vraiment – il ne s'agit pas ici de la Discipline de Vicissitude des Tzimisces – mais une vision temporaire se superpose au visage et au corps du personnage.

Système : Le joueur teste sa Manipulation + Représentation (difficulté 7). Consultez le tableau suivant pour savoir quel est le niveau de changement que le personnage peut appliquer à son apparence. Les bonus d'Apparence sont indiqués, mais ne permettent pas de dépasser le maximum générationnel du personnage (voir p. 166). Si le vampire obtient suffisamment de succès, il peut réduire son Apparence à zéro (en prenant l'aspect d'un lépreux par exemple).

Le nombre de succès nécessaire pour se faire passer pour quelqu'un d'autre dépend des différences entre le vampire et la personne qu'il imite. Cependant, cela comporte des risques. Quelles que soient les nouvelles apparence et voix du personnage, il peut confondre des personnes qu'il rencontre ou vendre la mèche en n'imitant pas l'autre personne convenablement. De nombreux tests de Subterfuge et de Représentation seront certainement nécessaires dans ce cas.

Succès	Limite
Échec critique	Hideuse transformation en monstre de type Nosferatu ou pire.
Échec	Pas de changement
1 succès	Même taille et poids, altérations mineures de l'image. Apparence maximale à +1 ou -2
2 succès	Apparence substantiellement différente. Les amis reconnaissent assurément plus le personnage. Apparence maximale à +2 ou -3
3 succès	Ressemble beaucoup à quelqu'un ayant environ la même taille que le personnage. Apparence maximale à +3 ou -4
4 succès •	Possibilité de changement complet, voix et maniérisme compris. Apparence maximale à +4 ou -5
5 succès	Possibilité de changer de sexe, d'avoir une taille et un poids différents. Des changements drastiques sont possibles. Apparence maximale de +5 ou -6

•••• Disparition aux yeux de l'esprit

Un personnage ayant cette capacité peut se cacher à la vue de tous, même devant des douzaines de témoins. Une telle disparition – si elle est bien faite – provoque le chaos, la confusion et un désordre général, ce qui permet généralement au personnage de s'échapper rapidement.

Une fois hors de vue, le personnage peut utiliser Présence invisible (ou tout autre pouvoir d'Occultation) pour rester caché ou se déplacer sans être vu. Il peut même choisir de revenir et lancer une attaque surprise contre des ennemis qui l'observaient ou l'encerclaient.

Système : Le joueur teste son Charisme + Furtivité. La difficulté est égale au plus haut niveau d'Astuce + Vigilance de la foule environnante. Avec trois succès ou moins, le personnage ne disparaît pas vraiment, mais devient une image fantomatique et indistincte. Ceux qui sont particulièrement perceptifs sont toujours capables de le suivre. Avec quatre succès et plus, le personnage disparaît complètement et toute cible ayant moins de Volonté que le nombre de succès du personnage oublie que celui-ci a été présent. Disparition aux yeux de l'esprit n'a pas de durée fixe. Elle dure uniquement jusqu'à ce que le vampire soit hors de vue (généralement un ou deux tours).

Ceux qui souhaitent traquer une image fantomatique du personnage devraient tester leur Perception + Vigilance (difficulté égale à la Dextérité + Occultation du personnage). Si le poursuivant y réussit, il peut interagir normalement avec le vampire caché. S'il échoue, il subit une difficulté de +2 à toute interaction future avec lui, sociale ou lors d'un combat.

Le joueur de tout personnage, ami ou ennemi, qui assiste à la disparition doit tester son Astuce + Courage (difficulté de 5, 9 si le témoin est mortel). Échouer à ce test signifie que le témoin passe deux tours dans le brouillard, tentant de comprendre la violation des lois de Dieu et de la logique à laquelle il vient juste d'assister.

••••• Occultation de groupe

Ce pouvoir, l'une des expressions suprêmes de la Discipline d'Occultation peut servir à étendre d'autres pouvoirs d'Occultation à un groupe d'amis. Si un membre du groupe viole l'une des règles du pouvoir individuel utilisé pour occulter le groupe, cet individu (et celui-ci seulement) perd la protection de l'Occultation de groupe et des autres pouvoirs utilisés pour protéger le groupe.

Système : Vous pouvez cacher un personnage supplémentaire par point de Furtivité possédé. Vous pouvez appliquer un pouvoir d'Occultation que vous connaissez à tout un groupe simultanément, en dépensant le sang ou la Volonté nécessaire et en accomplissant les tests correspondants. Comme nous l'avons mentionné, si un individu du groupe viole les règles du pouvoir, il perd la protection de l'Occultation de groupe. Ce n'est que dans le cas où le vampire ayant Occulté le groupe manque à une règle que tout le groupe perd la protection du pouvoir.

•••••• Masque de l'âme

Les princes et prêtres livides protégeant leurs cours et cathédrales utilisent généralement comme gardes au moins quelques Caïnites maîtrisant Perception de l'âme (Auspex 2). La capacité de voir le halo spirituel des visiteurs venant voir le potentat est inestimable. Même si Perception de l'âme n'est pas un détecteur de mensonges, il permet d'identifier aisément les goules, les vampires, les adeptes de la diablerie et les fous. Cependant, les maîtres de l'Occultation peuvent passer sans problème. Un Mathusalem peut se faire passer pour un nouveau-né ou un mortel, voire n'avoir aucun halo.

Système : Le vampire ayant Masque de l'âme peut projeter un halo différent de celui qui représente sa condition réelle ou n'en projeter aucun. Le vampire doit brûler du sang pour modifier son halo, en quantités différentes selon le changement souhaité. Changer la couleur du halo (donc masquer les émotions sous-jacentes) coûte un point. Changer sa teinte (pour se faire passer pour un mortel ou une goule) coûte deux points. Changer d'autres caractéristiques (pour montrer ou cacher des usages magiques ou une diablerie, voire supprimer totalement le halo) coûte trois points. L'effet dure une scène entière, mais le faux halo peut être abandonné (ou modifié par une nouvelle dépense de sang) à n'importe quel moment. Changer de halo nécessite une action et un instant de concentration, mais est assez sûr. Ce n'est que dans le cas où un observateur aurait autant de points en Auspex que le personnage en Occultation que le premier peut percer le Masque. Dans ce cas, l'observateur teste sa Perception + Subterfuge en opposition à la Manipulation + Subterfuge du personnage. Si l'observateur a plus de niveaux d'Auspex que le personnage masqué en Occultation, le premier voit automatiquement à travers le Masque.

Les personnages sans réelle expérience de la Perception de l'âme ne peuvent que supprimer leur halo et non les changer. Le Masque de l'âme n'a aucun effet sur toute autre tentative de duperie et ne peut pas être utilisé par les Assamites pour cacher leur faiblesse de clan (voir p. 81).

Présence

Un personnage utilisant la Présence devient surnaturellement attirant et charismatique. Il peut placer les autres de son côté d'un sourire et diriger les émotions de toute une foule en quelques mots. Il peut provoquer toute une gamme d'émotions chez ses victimes.

Les Toréadors, Ventrues, Brujahs et Disciples de Seth favorisent la Présence et tous en font des usages différents. Les Toréadors y recourent pour mieux provoquer des sensations particulières chez ceux qui regardent leur art. Les Ventrues prennent un air majestueux et font facilement peur à leurs sujets. Les Brujahs invoquent souvent l'esprit de justice de leurs auditeurs, les poussant à épouser la même cause que les Zélotes, qu'il s'agisse de déposer un roi ou de partir en croisade. Les Séthites préfèrent utiliser la Présence de manière plus intime, cajolant leurs victimes pour qu'elles se laissent aller à leurs plus bas instincts. Cependant, cette Discipline est commune dans les cercles Caïnites. Les chevaliers s'en servent pour provoquer la rage sanglante de leurs fantassins avant la bataille, les paysans peuvent prendre l'attitude hautaine des riches sans attirer le regard et les capitaines de bateau peuvent facilement terrifier un équipage bagarreur une fois éloigné du rivage.

Contrairement à la Domination, la Présence ne transforme pas les victimes en automates. Les victimes de la Présence ressentent autre chose pour l'utilisateur du pouvoir, mais gardent la capacité de penser et d'agir seules. Cet aspect de la Présence peut être très utile. Un pion peut trouver une solution pratique à un problème, alors que le personnage n'y avait pas pensé. Cela peut également être problématique. Les pions sont connus pour avoir le don de surprendre leur bien-aimé avec des démonstrations d'affection dans les pires moments. Les cibles de Présence n'obéissent pas à des ordres, comme c'est le cas avec Domination. Il faut les persuader qu'un certain acte est ce qu'il y a de mieux pour elles. C'est rarement difficile, mais absolument pas automatique.

• Révérence

La Révérence est l'utilisation active du charisme subtil émanant de tout personnage ayant Présence (voir encart). Le vampire se concentre une seconde et se gonfle en importance au sein de tous ceux qui l'entourent. Il n'y a pas de symptôme visuel ou physique, mais subitement, le vampire devient la chose la plus fascinante des environs. Selon son apparence générale, il peut sembler étonnamment beau, simplement fascinant ou terriblement impressionnant. Il devient littéralement digne de révérence.

Un personnage aussi impressionnant peut facilement influencer une foule. Ceux qui ont une faible volonté plieront pour lui faire plaisir et les autres reconnaîtront sa valeur. Même des arguments douteux ou des demandes bizarres sont possibles car le simple fait d'être prononcés par les lèvres éblouissantes du personnage leur donne une légitimité contre laquelle la simple logique ne peut rien. Ce pouvoir n'est pas absolu – peu importe que le vampire soit imposant, il ne convaincra pas un homme ou une bête de sauter dans les flammes – mais avec une application subtile, il est très puissant.

Système : Le joueur teste son Charisme + Expression (difficulté 7). Le nombre de succès détermine combien de personnes sont affectées, comme l'indique le tableau suivant. S'il y a plus de personnes présentes que le vampire ne peut en influencer, la Révérence affecte en premier celles aux plus faibles niveaux de Volonté. Le pouvoir demeure actif pour le reste de la scène ou jusqu'à ce que le personnage décide de le stopper.

Succès	Efficacité
1 succès	Une personne
2 succès	Deux personnes
3 succès	Six personnes
4 succès	Vingt personnes
5 succès	Toutes les personnes se trouvant dans le voisinage immédiat du vampire (tout un auditorium, une foule)

Ceux qui sont affectés par la Révérence peuvent utiliser des points de Volonté pour en surmonter l'effet, mais doivent continuer à en dépenser chaque tour tant qu'ils demeurent dans le voisinage du vampire. Dès qu'un individu dépense autant de points de Volonté que le vampire n'a obtenu de succès, il repousse totalement l'effet et n'est plus affecté jusqu'à la fin de la scène.

•• Regard terrifiant

Alors que tous les Caïnites peuvent effrayer les autres en révélant physiquement leur nature vampirique – canines et griffes sorties, yeux brillants de malveillance, sifflements malicieux – ce pouvoir concentre ses éléments à des niveaux follement effrayants. Le Regard terrifiant engendre une terreur insurmontable chez les victimes, les frappant de stupeur, de folie, d'immobilité ou les poussant à fuir éperdument. Même les individus les plus exemplaires reculent face au visage horrible du vampire.

Système : Le joueur teste son Charisme +Intimidation (difficulté égale à l'Astuce + Courage de la cible). Un succès indique que la victime est apeurée, alors qu'un échec indique que la cible est étonnée mais pas terrifiée. Trois succès ou plus signifie que la cible s'est enfuie, victime d'une peur méprisable. Les victimes qui n'ont nulle part où aller griffent les murs, espérant s'y creuser une sortie plutôt que d'affronter le vampire. De plus, chaque succès retire un dé aux groupements de dés d'action de la victime au tour suivant.

Le personnage peut recourir au Regard terrifiant une fois par tour, même s'il peut en faire une action étendue, additionnant ses succès de manière à subjuguer totalement la cible. Une fois que la cible a perdu suffisamment de dés pour ne plus pouvoir tenter d'action, elle est si ébranlée et terrifiée qu'elle se met en boule par terre et pleure. Un échec au cours de l'action étendue signifie que la tentative échoue. Le personnage perd tous les succès accumulés et peut recommencer au tour suivant, alors que la victime peut agir normalement.

Un échec critique indique que la cible n'est pas le moins du monde impressionnée – peut-être trouve-t-elle amusantes les singeries du vampire – et est immunisée contre toute utilisation future de Présence du personnage, jusqu'à la fin de l'histoire.

••• Transe

Ce pouvoir remodèle les émotions d'un sujet, instillant une volonté favorable et une certaine dévotion envers le vampire. Ainsi, la victime est sensible aux moindres désirs du vampire, mais ne devient pas un automate comme la cible de la Domination. La Transe affecte le cœur et non l'esprit. Ce pouvoir rend le serviteur moins prévisible. Les penseurs indépendants (peu importe leur loyauté) ont tendance à penser par eux-mêmes. Les légendes vampiriques abondent de mortels en transe accomplissant des choses folles pour plaire à leur maître ou leur dame. Elles regorgent également de récits de mortels en transe qui connaissent la haine une fois l'effet estompé, raison pour laquelle de tels esclaves sont souvent gardés à proximité et liés par des serments du sang ou éliminés une fois leur utilité achevée.

Le vampire choisit la teinte émotionnelle de la transe. Certains peuvent souhaiter que leurs serviteurs obéissent par amour, d'autres par respect d'un vassal pour son suzerain, d'autres encore préfèrent la peur éprouvée par un esclave envers son maître.

Système : Quelle que soit la teinte émotionnelle, le joueur teste sa Manipulation + Empathie (difficulté égale à la Volonté permanente de la cible) et le nombre de succès détermine la longueur de la transe (voir tableau ci-après). Le Conteur peut préférer faire le test seul, car le personnage ne peut pas être sûr de la force de son emprise sur la victime. Le vampire peut tenter de garder un sujet sous son emprise, mais il ne peut le faire qu'une fois l'effet initial achevé. Invoquer ce pouvoir lorsque la Transe est déjà opérante reste sans effet.

Succès	Durée
1 succès	Une heure
2 succès	Un jour
3 succès	Une semaine
4 succès	Un mois
5 succès	Un an

•••• Invocation

Ce pouvoir impressionnant permet au vampire d'appeler à lui toute personne déjà rencontrée. Cela peut concerner n'importe qui, mortel ou surnaturel, quelle que soit la distance dans le monde physique. Le sujet de l'Invocation vient le plus rapidement possible, certainement sans même savoir pourquoi. Il sait instinctivement comment trouver celui qui l'invoque. Même si le vampire rejoint un autre lieu, le sujet se redirige dès qu'il le peut. Après tout, il va rejoindre le vampire, pas un site déterminé.

Même si ce pouvoir permet à un vampire d'appeler quelqu'un quelque soit la distance, il est plus utile localement. Invoquer un chevalier d'Angleterre jusqu'en Outremer est peut-être un exploit impressionnant, mais le chevalier doit trouver un passage et voyager plusieurs mois. Cela est encore plus compliqué, car l'Invocation se dissipe à l'aube. À moins que le sujet ne soit entraîné à poursuivre sa route vers le vampire après le premier appel (ce qui est le cas de la plupart des goules et esclaves), le Caïnite doit renouveler l'Invocation chaque nuit jusqu'à ce que la cible arrive. Le sujet ne néglige pas son propre bien-être. Même s'il n'évitera pas la violence physique pour atteindre le vampire, il ne se mettra pas dans des situations suicidaires.

Système : Le joueur teste son Charisme + Subterfuge. La difficulté de base est de 5, mais passe à 7 si le sujet est quasiment étranger. Si le personnage a utilisé avec succès la Présence sur une cible dans le passé, cette difficulté tombe à 4. Cependant, si la tentative avait été infructueuse, la difficulté est de 8.

Le nombre de succès indique la vitesse et l'attitude du sujet dans sa réaction :

Succès	Résultat
1 succès	Le sujet approche lentement et avec hésitations
2 succès	Le sujet approche à contre-cœur et se laisse facilement dérouter par des obstacles
3 succès	Le sujet progresse à une vitesse raisonnable
4 succès	Le sujet vient en hâte, surmontant tout obstacle sur son passage
5 succès	Le sujet se précipite vers le vampire, faisant n'importe quoi pour l'atteindre

••••• Majesté

D'une pensée, le vampire qui maîtrise la Discipline de Présence peut rendre très clair un point : il est fait pour régner. Un vampire usant de la Majesté ressort même dans une pièce pleine de princes vampiriques et de rois humains. Des siècles de pouvoir et de lignage se manifestent dans son apparence. Une belle devient une nouvelle Dido, reine séduisante d'un noir royaume, un vampire sans aucun attrait apparaît comme un terrifiant roi monstrueux, le stoïque est le despote impitoyable d'une république parfaitement froide.

Ceux qui entourent le vampire usant de Majesté peuvent à peine concevoir de remettre en question son règne ou ses ordres. Ce simple fait demande un effort de volonté. Prendre les armes contre un tel être est un exploit légendaire, ou une pure folie. Même ceux qui parviennent tout de même à ne pas tomber sous cette coupe font face aux tentatives des sujets loyaux qui tentent de prouver leur valeur en éliminant ceux qui osent défier leur maître.

Contrairement à la plupart des autres pouvoirs de Présence, Majesté est une arme qu'il vaut mieux utiliser avec parcimonie. Le sentiment de lamentable soumission qu'elle entraîne crée un ressentiment chez ceux qui l'ont déjà connu. Alors que les flagorneurs se contentent de se plier encore plus et font de leur mieux pour éviter toute humiliation future, des sujets plus volontaires (comme les Caïnites) sentent leur ressentiment grandir. Et même les Damnés les plus misérables ont du temps pour préparer leur vengeance.

Système : Aucun test n'est nécessaire de la part du vampire, mais il doit dépenser un point de Volonté. Un sujet doit tester son Courage (difficulté égale au Charisme + Intimidation du vampire) s'il souhaite être grossier ou s'opposer au vampire. Un succès indique que l'individu agit normalement pour l'instant, même s'il sent le poids du déplaisir du vampire sur lui. Un sujet qui échoue à ce test laisse tomber ce qu'il voulait faire et va très loin pour montrer son humilité au vampire, peu importe l'assemblée en présence. Les effets de la Majesté durent une scène.

UNE PRÉSENCE INCONSCIENTE

Les personnages qui ont quelques points de Présence tendent à être imposants et remarqués même lorsqu'ils n'utilisent pas activement ce pouvoir. Souvent, cet effet est purement le résultat des autres traits sociaux du vampire – les personnages ayant beaucoup de Présence sont souvent des monstres sociaux avec de hauts niveaux en Charisme, Apparence et Manipulation – mais même sans ces forces, ils sont constamment remarquables. Les observateurs se souviennent d'eux et les gens qui les entourent changent de comportement, prêtant sensiblement plus d'attention aux vampires ayant de forts niveaux de Présence. Ces observateurs n'attribuent jamais d'attirance surnaturelle au personnage, pas plus qu'ils ne se sentent contrôlés. Ils trouvent simplement le personnage plus intéressant qu'ils ne le jugeraient s'il n'avait pas Présence.

Ce n'est pas toujours une bonne chose, ni une mauvaise. Les personnages ayant Présence semblent plus importants qu'ils ne le sont réellement, ce qui leur vaut des réactions inhabituellement fortes – positives ou négatives – de ceux qui les entourent. Les personnages peuvent supprimer cet effet secondaire de la Présence durant une scène, en dépendant un point de Volonté.

•••••• Passion

Les véritables maîtres de la Discipline de Présence peuvent jouer avec les émotions d'une foule entière, d'un seul regard. La passion permet à un vampire de créer des sensations violentes et envahissantes chez quelqu'un, soumettant l'esprit rationnel de la victime par des vagues d'émotions. Le moine le plus stoïque peut devenir une bête de sexe ou un tueur enragé. Le barbare le plus haineux peut connaître l'amour véritable. D'un simple regard ou en quelques mots, le vampire provoque un changement d'humeur dans la cible, créant l'effet désiré. La victime peut ne pas être consciente de la nature ésotérique du changement émotionnel soudain, mais saura probablement que le vampire en est la source, ne serait-ce que parce que ses émotions se concentrent sur lui.

Système : Le vampire peut utiliser Passion pour créer une émotion puissante, tant qu'elle implique une perte de contrôle : peur, luxure, envie, amour, haine et colère sont toutes des candidates valables. Lorsque le vampire utilise ce pouvoir, le joueur doit décider s'il est, ou non, le sujet de l'émotion. Si c'est le cas, la victime aimera, haïra, craindra ou désirera le vampire. Sinon, l'émotion n'a pas de but et est moins contrôlée : rage, paranoïa ou luxure submerge simplement la victime. Le vampire ne peut pas faire d'une troisième personne l'objet de la Passion.

Pour utiliser ce pouvoir, le vampire doit ouvrir une certaine forme de communication avec le sujet, qu'il s'agisse d'un regard, d'un léger contact ou d'un sifflement charmeur. Le joueur teste ensuite sa Manipulation + Expression (difficulté égale à la Volonté de la cible). Un succès indique que la victime est submergée par l'émotion désirée durant une scène. Un échec critique immunise la cible aux pouvoirs de Présence du vampire pour le reste de la nuit et peut avoir d'autres effets, à la discrétion du Conteur, comme de faire en sorte que la cible haïsse le vampire durant un temps indéfini.

Succès	Cibles affectées
1 succès	Deux personnes
2 succès	Quatre personnes
3 succès	Huit personnes
4 succès	Vingt personnes
5 succès et plus	Toute personne dans le voisinage immédiat du vampire

Les effets spécifiques de la Passion dépendent de l'émotion crée, mais dépendent surtout du Conteur et du joueur, pour qu'elle ressorte dans l'interprétation. Certains des usages les plus courants sont :

• **L'amour :** La cible tombe follement amoureuse du vampire. Elle réagit face à lui comme si elle était sous serment du sang (voir p. 268) sauf qu'elle ressent affection et amour romantique plutôt que loyauté féodale. Chaque succès au test initial de Passion réduit également d'un dé tous les groupements de dés sociaux de la victime à l'encontre du vampire.

• **La peur :** La cible est terrifiée face au vampire ou submergée par une panique générale. La cible est immédiatement sujette au Rötschreck (difficulté 5 pour résister, voir p. 273) et chaque succès au test de Passion ajoute un point à cette difficulté. Les mortels ne connaissent pas le Rötschreck, mais doivent tester leur Courage, à la même difficulté.

• **La cupidité :** La cible ne s'intéresse qu'à l'accumulation de biens, de statut et de richesses, aussi rapidement que possible. Elle doit tester sa Maîtrise de soi ou son Instinct (difficulté 5 + nombre de succès au test de Passion) pour ne pas accomplir d'action qui mènerait à une gratification matérielle immédiate comme de voler un joyau de valeur ou d'accepter d'assassiner un baron.

• **La rage :** Le cœur de la cible s'emplit de rage et elle frappe tout ce qui l'entoure. La cible devient immédiatement sujette à la frénésie (avec la même difficulté que dans le cas de la peur). Les victimes mortelles doivent tester leur Maîtrise de soi.

Le vampire peut également choisir d'insuffler la Passion à une seule cible ou à une foule. S'il vise une foule, il doit pouvoir communiquer clairement avec tous ceux qui la composent et le nombre de personnes affectées dépend du nombre de succès obtenu au test de Manipulation + Expression, qui est à difficulté 7 pour une foule. Le vampire ne peut pas choisir de personnes spécifiques dans une foule. Les émotions secouent la foule et saisissent les personnes les plus proches du vampire.

Puissance

Tout Caïnite a la capacité instinctive d'accroître sa force en brûlant du sang (voir p. 165), lui permettant d'accomplir des exploits dont les mortels ne peuvent que rêver. La Discipline de Puissance complète les avantages de la force vampirique, puisant dans des réserves surnaturelles pour permettre des démonstrations de force réellement étonnantes.

Un vampire ayant de hauts niveaux de Puissance peut facilement soulever un cheval ou une vache, briser des chaînes ou écraser les os d'un mortel en quelques coups. Des murmures suggèrent que la puissance inhumaine accordée par cette Discipline donne à son porteur un avantage dans la lutte pour l'âme du vampire qui suit une diablerie.

Il est indubitable que la Puissance est l'une des Disciplines de combat les plus efficaces. Les clans qui la favorisent (les Brujahs, Nosferatus et Lasombras) en profitent assurément dans ce domaine, mais cette force inhumaine permet également plus de facilité dans les labeurs difficiles ou lorsqu'ils sont physiquement coincés. Elle sert également à piéger les mortels et c'est généralement la première Discipline apprise par les goules. La Puissance reflète la malédiction de Dieu à l'encontre de Caïn et des siens car cela empêche un Caïnite d'être doux. Le monde entier devient fragile et facile à briser dans les mains d'un Caïnite particulièrement puissant.

Système : La Puissance accorde un succès automatique par niveau, à tous les tests de Force. Cela inclut les actes en force et les tentatives de soulèvement (voir p. 234) ainsi que les tests de dégâts lors des combats en mêlée et bagarre. Le joueur teste tout de même son groupement de dés entier dans de tels tests, puis ajoute son niveau de Puissance au nombre de succès. Les succès en Puissance comptent lors des diableries (voir p. 266).

Quietus

Le Quietus est le domaine des *Banu Haqim*, les vampires que les Caïnites européens nomment Assamites ou Sarrasins, et ils gardent ce secret jalousement. Au sein du clan, la caste des guerriers est la plus étroitement liée au Quietus et ses applications actuelles tournent surtout autour de l'empoisonnement sanguin dans le but de tuer. Les castes des vizirs et des sorciers ont toutefois autant accès à cette Discipline clanique et l'utilisent de manière légèrement différente pour les aider dans leurs explorations mystiques ou leur gouvernance.

Les érudits d'Alamut racontent qu'Haqim lui-même a développé le Quietus après une longue période d'exploration de son corps. En examinant son propre sang, il a découvert les secrets pour affecter la vitæ des autres. Il a utilisé ses secrets pour imposer la loi de Caïn dans la Seconde Cité et pour punir ceux qui ne la respectaient pas. Lorsque la révolte de la troisième génération a éclaté et que les frères et sœurs d'Haqim l'ont banni de leur royaume, sa maîtrise du Sang lui a permis de s'échapper et de fonder son propre clan tripartite. Depuis lors, ses

enfants se considèrent comme différents des autres enfants de Caïn, plus purs et plus forts, juges du bon usage du sang. Le Quietus est l'expression principale de cette croyance.

Ironiquement, la force même des arts d'empoisonnement du sang peut également être une faiblesse. Les détails sont connus des seuls anciens, mais il semble que – tout comme un maître Charlatan doit momentanément se leurrer avant de tromper les autres grâce à la Chimérie et que la folie est nécessaire pour recourir à l'Aliénation – le Quietus crée une subtile corruption dans le sang de ses utilisateurs. Cette corruption se manifeste dans les faiblesses de castes des diverses lignées des *Banu Haqim* et dans la fragilité générale du clan face aux malédictions du sang. Les Assamites individuels ne sont pas plus vulnérables que les autres Caïnites, disent les sorciers, mais les malédictions du sang affectent prodigieusement le clan. Bien entendu, l'exemple le plus flagrant est la malédiction imposée aux guerriers Assamites par la noire lignée des Baalis (voir Folie sanglante p. 317).

• Silence du sang ardent

Les guerriers et les amoureux connaissent les effets sensoriels du sang ardent. Dans la bataille ou sous le coup de la passion, les sons extérieurs s'estompent et la concentration est entièrement dirigée vers l'ennemi ou sur le partenaire. Pour les Assamites, cet état est une seconde nature. Les guerriers s'en servent durant la bataille, les vizirs et les sorciers pour leurs études. Cependant, avec les pouvoirs du sang du Quietus, ils peuvent rendre cet état manifeste au monde qui les entoure. Toutes les choses autour d'eux semblent être réduite au silence, pour l'Assamite comme pour tous les autres. Même si les sons extérieurs à la zone y pénètrent, rien du voisinage n'émet le moindre bruit. Qu'il s'agisse du cri d'une victime, d'un lourd fracas ou des gémissements d'un amant. Tout s'estompe dans le vide. Dans la plupart des cas, cette zone se déplace avec le vampire, mais il est possible d'infuser un lieu spécifique du Silence du sang ardent.

Système : Aucun test n'est nécessaire, mais le pouvoir coûte un point de sang et une action pour activer la version la plus commune. Dans ce cas, le pouvoir crée une zone de silence absolu autour du personnage. Cette zone a un rayon de 6 mètres dans des grands espaces ou remplit toute une pièce dans laquelle se trouve le personnage (à moins qu'elle ne mesure plus de dix mètres sur dix). Aucun son ne se produit dans cette zone, mais les sons qui ont une origine extérieure sont entendus. La zone demeure effective, suivant le vampire dans tous ses déplacements, durant une heure, ou jusqu'à ce qu'il y mette un terme.

La caste des vizirs est particulièrement attachée à la seconde application de ce pouvoir, parfois appelée Malédiction du silence. Pour cela, le personnage dépense deux points de sang et passe cinq tours à se concentrer dans une pièce ou un espace clos. Par la suite, le silence décrit précédemment emplit la pièce et ne cesse que lorsque le vampire le souhaite. Ce dernier peut quitter la pièce et le silence demeure, de jour comme de nuit. Cependant, un même vampire ne peut pas créer plus d'une zone de silence. Donc, s'il souhaite recourir à l'application de base (ou maudire une autre pièce), la première zone disparaît automatiquement.

•• Venin du scorpion

En changeant les propriétés de son sang, le vampire peut créer un puissant venin qui prive ses proies de leur résistance. Ce pouvoir a acquis une terrible réputation parmi les vampires chrétiens ayant affronté les guerriers Assamites (et leurs lames trempées dans le sang) en Espagne et en Orient. Le poison peut également être transmis par un crachat mortel ou en y trempant un objet apparemment inoffensif (la tactique préférée des vizirs assassins).

Système : Pour transformer un peu du sang du personnage en poison, le joueur dépense le nombre de points de sang qu'il souhaite convertir (la limite maximale étant sa Vigueur) et teste sa Volonté (difficulté 6). En cas de succès, le poison est prêt. Il demeure actif jusqu'à l'aube suivante ou jusqu'à son utilisation. Lorsque le poison entre en contact avec la peau d'une victime, celle-ci teste sa Vigueur (+ Endurance, si possible) et le personnage perd immédiatement un nombre de points de Vigueur égal au nombre de points de sang du poison moins le nombre de succès obtenu à son test de Vigueur. Cette perte a une durée indiquée par le nombre de succès du test de Volonté d'origine :

Succès	Durée
1 succès	Un tour
2 succès	Une heure
3 succès	Un jour
4 succès	Un mois
5 succès	Permanent (mais le joueur peut racheter de la Vigueur avec son expérience)

Si la Vigueur d'un mortel tombe à 0 par l'usage du Venin du scorpion, il contracte une maladie en phase terminale et perd son immunité à toutes les maladies, succombant à la maladie au cours de l'année à moins qu'il ne parvienne à reprendre de la Vigueur. Si la Vigueur d'un Caïnite tombe à zéro, le vampire entre en torpeur et y reste jusqu'à ce qu'il reprenne un point de Vigueur. Si un Caïnite a une Vigueur réduite à 0 de manière *permanente*, il ne peut sortir de torpeur que par des moyens mystiques. Les Assamites sont immunisés contre leur propre poison, mais pas à celui d'autres Assamites.

Affliger une cible avec le poison nécessite un contact cutané. Cela peut se faire par des moyens détournés (badigeonner un objet ou garder le poison dans la bouche pour un "baiser mortel") ou lors d'un combat. Dans ce dernier cas, il peut être badigeonné sur les mains ou sur une lame, voire être craché directement sur la cible. L'étaler sur ses mains ou une lame demande une action de préparation puis un test réussi de Bagarre ou de Mêlée (le poison ne peut pas être répandu sur une arme de jet ou sur un projectile, car il se perd lors du vol). Cracher le poison

demande un test de Vigueur + Athlétisme (difficulté 6). Il n'est pas possible de cracher plus de deux points de sang de poison, et un Caïnite peut cracher à une distance de 3 mètres par point de Force ou de Puissance.

••• Appel de Dagon

D'un seul contact, l'utilisateur doué en Quietus peut retourner le sang d'une victime contre elle. En se concentrant, le vampire fait éclater les vaisseaux sanguins de la victime, ce qui remplit ses poumons de sang et l'asphyxie de l'intérieur. Le sang inonde le corps de la victime de l'intérieur et se répand dans tout son système. Cela fonctionne donc même contre les Caïnites qui ne respirent pas. Ce pouvoir n'a aucun effet visible avant que la victime ne s'effondre morte ou agonisante. De nombreux vizirs Assamites l'apprécient parce qu'il ne laisse aucune trace de leur présence.

Système : Le vampire doit toucher sa cible avant d'utiliser l'Appel de Dagon. Dans l'heure qui suit, il peut recourir à l'Appel, car il n'a pas besoin d'être en présence de la victime, ni même de la voir.

Recourir à ce pouvoir coûte un point de Volonté. Le joueur fait ensuite un test en opposition de Vigueur, contre la Vigueur de la cible. La difficulté des tests est égale à la Volonté de l'adversaire. Le nombre de succès obtenu par l'attaquant indique le nombre de niveaux de dégâts létaux perdus par la victime. Il est impossible de les encaisser. Pour un point supplémentaire de Volonté dépensé au tour suivant, le joueur peut continuer à invoquer l'Appel de Dagon en engageant un autre test de Vigueur en opposition. Tant que le joueur dépense de la Volonté, le personnage peut continuer à miner son adversaire de l'intérieur.

•••• Caresse de Baal

Raffinement de l'empoisonnement sanguin du Venin du scorpion, la Caresse de Baal permet à un vampire de transformer son sang en une humeur virulente qui détruit toute chair vivante ou non-vivante qu'elle touche, au lieu de simplement provoquer une faiblesse. Cela se fait généralement en badigeonnant une arme tranchante de sang empoisonné. Les Caïnites vétérans de la *reconquista* et des croisades parlent de guerriers Assamites léchant leur lame pour les lubrifier de ces sécrétions maudites tout en se ruant au combat.

La Caresse de Baal peut servir à améliorer n'importe quelle arme tranchante. Des couteaux, des épées, des griffes et ongles empoisonnés ont déjà été utilisés.

Système : Aucun test n'est nécessaire pour transformer le sang en poison. Le joueur décide simplement du nombre de points à transformer et en badigeonne n'importe quelle arme tranchante. Le poison est collant et très concentré (un peu comme une épaisse sève noire) et peut même recouvrir une pointe de flèche. Les griffes et ongles peuvent également en être recouverts.

Tant que la lame est recouverte, les dégâts de l'arme sont aggravés. Chaque coup réussi (même s'il n'inflige aucun dommage suite à un encaissement par l'Endurance) enlève un point de sang sur le total placé sur l'arme. Ainsi, il est dans l'intérêt du guerrier de placer un grand nombre de points de sang sur une lame, mais il est inutile d'en mettre plus d'un sur une pointe de flèche. Si l'attaquant rate totalement son coup, le poison n'est pas perdu.

••••• Essence de sang

Les maîtres du Quietus ont un contrôle terrifiant sur les propriétés surnaturelles de la vitæ vampirique. L'Essence de sang montre l'un des aspects les plus effrayants de ce contrôle car elle illustre clairement que celui qui contrôle le sang a accès à la non-vie d'un vampire. Grâce à ce pouvoir, un Assamite peut distiller la force vitale impure d'un vampire et l'extraire sous la forme d'un sang noir et épais. Ce procédé est mortel pour la victime et très similaire à la diablerie. En effet, l'essence distillée est ce que les Caïnites appellent le "sang du cœur", la puissante vitæ qui contient tout le pouvoir et l'identité d'un vampire. Une fois extraite, cette simple tasse de liquide noire contient toute l'essence du vampire détruit et toute personne la buvant diablerise la victime.

L'Essence de sang est une partie importante des rituels pour les Enfants d'Haqim. Les guerriers extraient le sang des victimes tombées à la bataille et la ramènent aux anciens ou à Alamut. Puis, soit ils consomment l'essence eux-mêmes ou en font don à un ancien vénéré. La dépendance au sang grandissante des guerriers Assamites (voir Folie sanglante p. 317) a malheureusement miné cette pratique. Les sorciers et vizirs Assamites sont censés connaître de nombreux usages à ce sang du cœur, s'en servant pour découvrir les couches de la longue existence d'une victime, année après année. L'essence est également un composant-clef des préceptes religieux des adeptes de la Voie du Sang.

Système : Le procédé pour distiller l'Essence de sang est très similaire à la diablerie. Le vampire draine tout le sang de sa victime par les moyens dont il dispose, puis draine ensuite le sang du cœur. Cependant, au lieu de le sucer par la force brute, le vampire utilise le Quietus pour distiller la puissante vitæ. Le joueur ne fait pas de test de Force étendu comme pour la diablerie. Le pouvoir dépend d'un test étendu de Volonté (difficulté 9) qui fonctionne comme le test de Force, provoquant un niveau non encaissable de dégâts aggravés par succès. Un échec signifie que le vampire doit faire une pause pour distiller l'essence, mais qu'il peut reprendre au tour suivant. Un échec critique indique que ses efforts échouent (même si le vampire peut alors recourir à une diablerie traditionnelle). Comme dans le cas de la diablerie, la victime demeure consciente durant tout le procédé et peut combattre. Une fois que tous les niveaux de santé ont disparu, la victime est détruite et son essence totalement drainée (généralement dans une sorte de calice).

Le sang du cœur distillé demeure liquide et frais durant un nombre de nuits égal à la Volonté du maître de Quietus. Après ce temps, il devient sec et coagulé, perdant sa puissance. Toute personne buvant le sang du cœur lorsqu'il est encore frais en retire tous les bénéfices

et les inconvénients potentiels pour avoir diablerisé la victime avec succès, comme une génération plus basse.

Pour avoir plus de détails sur la diablerie, consultez la p. 266.

•••••• Ondulations du cœur

Les maîtres de Quietus peuvent non seulement changer les propriétés physiques de leur propre sang, mais aussi charger la vitæ des autres d'émotions et d'autres sensations. Grâce à Ondulations du cœur, un vampire peut laisser une trace émotionnelle chez ceux dont il se nourrit, qui se propage ensuite à tout Caïnite se nourrissant de ces mêmes personnes. Les anciens Assamites utilisent ce pouvoir pour marquer et protéger leur troupeau de leurs rivaux, mais il peut servir assez facilement à envoyer des mortels marqués sur le domaine d'un ennemi pour que celui-ci s'en nourrisse et ainsi affaiblir les défenses de la zone. Les anciens d'Espagne parlent encore de fiers guerriers Caïnites devenus fous juste avant que leur ville ne tombe face aux Almohades et aux Assamites qui se trouvaient parmi eux.

Système : Le personnage doit boire au moins un point de sang du sujet mortel, puis passer une minute en contact physique avec celui-ci tout en se concentrant sur l'émotion qu'il souhaite laisser dans son sang. Le joueur dépense un point de Volonté et teste son Charisme + Empathie (difficulté 7 dans des circonstances normales, 5 si le personnage ressent actuellement l'émotion voulue, 9 s'il connaît une émotion forte et opposée). Le sang du sujet porte le poids de l'émotion souhaitée durant un mois lunaire par succès lors du test. Le sang d'un mortel ne peut charrier qu'une émotion à la fois. Des utilisations ultérieures d'Ondulations du cœur restent sans effet tant que l'émotion précédente n'a pas disparu.

Tout vampire se nourrissant d'un calice sous l'effet d'Ondulations du cœur doit réussir un test de Maîtrise de soi ou d'Instinct (difficulté égale à la Volonté du mortel) dès qu'il avale le premier point de sang. S'il échoue à ce test, l'émotion charriée par la vitæ le submerge immédiatement. La force de l'émotion dépend du nombre de points de sang ingéré. Un point de sang provoque un changement d'humeur momentané, deux induisent un changement d'humeur notable et trois ou plus déclenchent un changement émotionnel total. Selon les circonstances et l'émotion précise, les effets peuvent être spectaculaires ou catastrophiques. Un vampire pris de passion romantique pourra se croire temporairement amoureux du mortel (ou de tout autre personne des environs). Celui qui boit d'un calice plein de haine peut déchiqueter sa proie et celui qui boit une victime apeurée peut fuir en hurlant. Le vampire demeure sous le coup de cette émotion durant un nombre d'heures égal à la Volonté du mortel, même s'il ressent encore d'autres émotions après le premier afflux.

Le mortel sous l'effet des Ondulations du cœur n'est pas conscient des effets du pouvoir sur lui, même s'il est légèrement enclin à l'émotion provoquée par le pouvoir. Le vampire qui utilise Ondulations du cœur sur un mortel est immunisé contre les effets qu'il place lui-même dans ses victimes.

Serpentis

Les Disciples de Seth ne se considèrent pas maudits par Dieu, pas plus qu'ils ne pensent être des vampires au sens où les autres Enfants de Caïn en sont. Le Serpentis, leur Discipline, leur a été accordé par le dieu Seth en personne. La nature des relations entre le clan et Seth les empêche de partager leurs secrets avec les autres vampires. Ce n'est qu'en de très rares occasions qu'ils daignent enseigner ses nuances aux dénommés Caïnites et ces étudiants sont invariablement des initiés du culte Séthite.

Les Disciples de Seth rient de la simple idée que le Serpentis puisse être une malédiction de Dieu. Ils admettent assez souvent représenter le serpent du jardin d'Eden et être une malédiction pour l'humanité, mais pas qu'ils sont maudits. Généralement, les Disciples de Seth disent que le Serpentis permet à son utilisateur de prendre une apparence divine. La perfection dans le Serpentis rapproche un Séthite de la forme serpentine métaphorique qu'ils identifient à leur dieu fondateur. Les érudits astucieux notent de nombreuses similitudes entre cette capacité et le pouvoir de Métamorphose des Gangrels et se demandent quelles ont pu être les relations entre les fondateurs des deux clans.

• Yeux du serpent

Les mythes sur le cobra et la vipère – ainsi que la légende grecque de la Méduse – leur accordent un pouvoir hypnotique, et le premier don de Seth à ses enfants est une imitation de cette aptitude. Si le personnage regarde dans les yeux d'un mortel ou d'un Caïnite, il peut le captiver et le rendre immobile. Il ne peut pas donner d'ordres ou d'instructions – cela dépend de la Domination – mais la cible ne peut plus bouger ou parler plus fort qu'un murmure. La cible demeure immobilisée jusqu'à ce que le personnage regarde ailleurs. Un simple coup d'œil ailleurs brise la transe.

Système : Attirer l'attention de la cible en premier lieu demande un test de Manipulation + Étiquette (difficulté 4). Cependant, si la cible regarde déjà le vampire (s'ils sont en pleine conversation, par exemple), aucun test n'est nécessaire. La capacité fonctionne automatiquement sur les mortels. Pour l'utiliser contre un vampire, quelle que soit sa génération, le personnage s'engage dans une opposition de Volonté (difficulté 7). Tous deux font un test, et si le Séthite l'emporte, la cible est immobilisée. Si une victime potentielle sait qu'elle ne doit pas regarder le Serpent, aucune force au monde ne peut l'y pousser, sauf la distraction. Un test de Manipulation + Étiquette (difficulté 10) peut permettre au vampire d'attirer l'attention de la cible assez longtemps pour la mettre en transe, mais un échec ou un échec critique à ce test permet à la victime de deviner ses intentions et assure que la victime évitera son regard pour le reste de la scène.

•• Langue de vipère

Ce don de Seth permet à ses enfants de transformer leur langue en arme rappelant la langue fourchue d'un

serpent. Elle s'étend sur une quarantaine de centimètres, en faisant une arme possible lors de combat au corps à corps, d'autant plus qu'elle devient pointue, malignement acérée et corrompue par le sang infâme du vampire. Les blessures causées par Langue de vipère ne guérissent pas normalement.

Système : Il n'y a pas de test ou de dépense de sang à faire, et même si le pouvoir met un tour entier pour s'activer, le personnage peut faire autre chose pendant ce temps. La langue provoque des dégâts égaux à la Force au corps à corps, mais les dégâts sont aggravés. Le joueur teste sa Dextérité + Bagarre pour frapper avec sa langue. Si le vampire inflige un ou plusieurs niveaux de santé de dégât à la cible, il peut s'en nourrir au prochain tour, comme s'il venait de la mordre. Un seul coup de Langue de vipère ne suffit pas forcément à immobiliser un ennemi, mais la cible connaît le plaisir et la douleur du Baiser dès que le vampire commence à boire son sang.

••• Peau de l'aspic

Chaque nouveau pouvoir de Serpentis rapproche le vampire de la forme divine de Seth lui-même. La Peau de l'aspic apporte ce bienfait à la peau non-vivante du vampire, usant de vitæ pour la renforcer et l'épaissir. La forme du vampire devient également plus serpentine, même s'il demeure humanoïde.

Système : Aucun test n'est nécessaire, mais le changement s'effectue en trois tours et coûte un point de sang. Si le joueur dépense trois points de sang d'un coup, il peut réduire le temps de transformation à un seul tour. Lorsqu'il porte la peau de l'aspic, le personnage est écailleux et clairement monstrueux. Ce pouvoir réduit les difficultés pour encaisser tous les dégâts à 5. En plus, le personnage peut utiliser sa Vigueur pour encaisser les dégâts aggravés dus aux griffes et canines (mais pas au feu ou aux rayons de soleil), même s'il n'a pas d'Endurance. De plus, le vampire est plus souple et ses articulations peuvent se déboîter sans peine. Il peut passer dans une ouverture assez large pour sa tête et peut déboîter sa mâchoire pour avaler plus de points de sang en un tour.

•••• Forme du cobra

Certains mythes Caïnites décrivent la véritable forme de Seth comme celle d'un cobra gigantesque, long de plusieurs dizaines de mètres et aussi large qu'une baleine. Cette capacité permet à un enfant de Seth d'imiter la nature de son père en se transformant en un cobra gigantesque, long de 2,50 mètres, épais de 30 cm et pesant autant que le personnage. Le cobra est fort et vif et son sens de l'odorat est plus fin que celui d'un mortel. De plus, sa morsure transmet un poison fatal pour les humains et les animaux (mais qui est sans effet sur les Caïnites). Le personnage perd la capacité de parler lorsqu'il est sous cette forme, mais peut communiquer avec d'autres vampires ayant cette même forme.

Pour les Disciples de Seth, la Forme du cobra est un état sacré, une sorte d'apothéose. Les membres les plus dévots du clan – qui progressent sur la secrète Voie du Serpent – utilisent cette forme lors de noirs rituels dédiés à Seth. Ce dernier enseigne que la loi est mensonge, une tromperie du dieu tyran Osiris. Sous la Forme du cobra, l'adepte est libre d'expérimenter la sauvage vérité.

Lors des interactions avec les étrangers, les Disciples de Seth réservent la Forme du cobra aux seuls combats à mort. Laisser les païens voir la forme sacrée de leur dieu n'est pas une chose à faire à la légère. Les Serpents moins versés dans les croyances traditionnelles sont moins restrictifs dans leur usage de cette forme, mais pas beaucoup.

Système : Le joueur dépense un point de sang et la transformation s'effectue en trois tours. Tout comme pour Peau de l'aspic, ce temps peut passer à un tour si le joueur dépense trois points de sang d'un coup. Les Attributs du vampire demeurent identiques, mais le joueur gagne deux dés dans tous les groupements de dés impliquant l'odorat et perd deux dés dans ceux concernant l'ouïe. Il bénéficie également d'un bonus de deux dés dans les groupements de dés d'Esquive et d'escalade. Comme la créature fait environ 30 cm de diamètre, le vampire a plus de facilité à se déplacer dans les espaces étroits et peut s'échapper de nombreuses prisons destinées à retenir un mortel ou un vampire. Activer cette transformation en un seul tour lui donne une chance de s'échapper d'une étreinte, car sa forme se réduit et se contorsionne de manière inattendue. La morsure du vampire provoque les mêmes dégâts que sous sa forme humaine, mais il n'a pas besoin de saisir avant de mordre. Le venin provoque la perte de sept niveaux de dégâts aggravés pour les mortels, mais rien de spécial chez les Caïnites.

À moins que le vampire décide d'y mettre un terme avant, la transformation dure jusqu'à l'aube. Cela ne coûte pas de point de sang pour rependre forme normale, mais la transformation se fait en trois tours.

••••• Tromper la balance d'Anubis

La légende égyptienne veut que le dieu Anubis pèse le cœur des morts sur une grande balance. Si le cœur n'est pas en parfait équilibre avec la plume posée sur l'autre plateau, il est considéré alourdi par le péché et l'âme du défunt est consommée par le Dévoreur et détruite. La foi Séthite considère que cette histoire est une déformation de la noire vérité : Anubis sert de cerbère de la porte au tyrannique Osiris, qui règne sur l'après-vie. Ceux qui ont prouvé la force de leur âme en tentant de rejeter les lois qui les asservissaient (donc ceux qui avaient "péché") sont détruits avant de pouvoir entrer dans l'après-vie pour déposer le dieu tyran. Si Seth et ses disciples doivent un jour changer cet état de fait, il doit y avoir un moyen pour que les forts passent les balances d'Anubis. Ce pouvoir permet à un maître de Serpentis de faire cela en enlevant totalement son cœur de son corps (ainsi que les autres organes vitaux) et en enveloppant sa chair d'un cocon protecteur.

Ce pouvoir, qui ressemble plus à un rituel, ne peut se faire qu'au plus noir de la nuit – après que la lune soit couchée, avant son lever ou à la nouvelle lune – et uniquement sur soi-même. Il faut plusieurs heures pour

l'accomplir. Une fois que le Séthite a totalement enlevé son cœur et ses organes vitaux, il doit les placer dans des urnes d'argile faites pour l'occasion (appelées des canopes). Après cela, les serviteurs les enterrent ou les cachent. Après qu'un vampire ait enlevé tous ses organes majeurs, sa vitæ et sa chair non-vivante se combinent pour l'envelopper d'un voile écailleux et sec quasiment impénétrable. Seule demeure une petite ouverture pour la bouche. Le personnage tombe alors dans une sorte de torpeur. Ce n'est qu'en lui donnant ses organes internes à manger que le personnage sortira de cet état. Une fois que c'est fait, il faut environ une minute pour que le cocon qui entoure le Séthite tombe en poussière.

Le vampire ainsi protégé est quasiment impossible à blesser. Aucune force directe connue, de l'enfer au soleil de midi ne peut l'atteindre lorsqu'il est ainsi enveloppé. Cependant, les organes enlevés sont vulnérables, particulièrement le cœur. Le jeter dans le feu ou l'exposer au soleil provoque l'immolation instantanée et terrible du vampire, le détruisant. Bien que cela soit terrible, cette destruction est en fait la partie ultime du rituel, dans laquelle les serviteurs du vampire brûlent ses organes devant une statue de Seth. En trouvant ainsi la Mort Ultime, un Disciple de Seth atteint Anubis sans cœur et entre sans même passer l'épreuve des balances. Il entre ainsi dans l'après-vie en demeurant un puissant agent de son dieu.

Il est possible d'entreprendre ce rituel partiellement, pour deux raisons. La première est d'entrer totalement dans un cocon de manière à être bien protégé, ce que font certains Séthites pour voyager. Leurs goules les transportent dans un bateau ou une caravane et leur donnent leurs organes à manger une fois arrivés à destination. L'autre option est d'arrêter le rituel avec l'ablation du cœur. Le vampire est parfaitement capable d'exister sans cœur, mais est immunisé contre les pieux ou la diablerie. Cependant, si un ennemi met la main sur la jarre contenant l'organe extrait, le vampire a de gros ennuis. Non seulement cela accorde une puissante connexion rituelle avec le vampire, mais une simple flamme ou un rayon de lumière peut le détruire totalement. Planter un pieu dans le cœur du vampire le place immédiatement en torpeur.

Système : Pour entreprendre ce puissant rituel, le vampire doit avoir du temps devant lui (être éventuellement assisté d'acolytes) et agir par une nuit sans lune. Le pouvoir échoue à tout autre moment. Le joueur fait un test de Dextérité + Médecine (difficulté 7) pour commencer le rituel. Chaque test indique environ une heure d'activité et le rituel échoue si le rituel n'est pas terminé avant le lever de la lune ou du soleil (il faut cinq succès pour enlever le cœur, 12 pour atteindre la forme momifiée). Un échec à un test n'a pas d'autre effet que de prolonger le processus d'une heure. Un échec critique annonce une catastrophe qui met un terme au rituel et fait perdre deux niveaux de dégâts aggravés au vampire. Tout vampire qui assiste au processus est sujet au Rötschreck (difficulté 6).

Le corps enveloppé d'un Séthite est protégé de tout. Aucune source de blessure – hormis peut-être la puissance d'un Mathusalem ou d'un Antédiluvien – ne peut lui

causer de dommages physiques. Cependant, les organes sont extrêmement vulnérables et la moindre flamme ou rayon de soleil les détruit. Les jarres sont opaques, mais faciles à briser. À l'exception du cœur, la destruction d'un organe fait perdre au vampire un niveau de dégâts aggravés non encaissable. La destruction du cœur détruit immédiatement le vampire.

Les organes enlevés sont riches en vitæ. La plupart contiennent un point de sang (ce qui réduit la réserve générale du vampire) et ce sang demeure indéfiniment frais dans l'organe desséché. Une goule ou un vampire qui consomme les organes enlevés du Séthite fait un pas vers un serment du sang, comme toujours. Le cœur contient deux points de sang et un vampire qui le consomme tente une diablerie du Séthite. Une fois les deux points de sang pris dans le cœur, l'attaquant accède directement au sang du cœur. Le joueur doit alors faire un test de Force, comme d'habitude, sauf que la difficulté est de 7. (Pour tout savoir sur la diablerie, voyez la p. 266.) Planter un pieu dans le cœur immobilise le Séthite s'il est toujours actif.

•••••• Souffle de la tempête de sable

Dans les mythes égyptiens classiques, Seth est montré comme un dieu farceur des sables du désert, maître du ciel et des tempêtes. Un ancien Séthite ayant Souffle de la tempête de sable peut invoquer une terrible tempête de sable grâce au pouvoir de son fondateur et la faire jaillir par sa bouche. Ce nuage tourbillonnant et acéré de sable chaud égratigne et blesse tout ce qui se trouve sur son passage. Le nuage n'est large que de quelques dizaines de centimètres, mais cela suffit à prendre un Caïnite au dépourvu et lui infliger de profondes blessures.

Système : Le joueur dépense un point de sang pour que le vampire exhale ce nuage tourbillonnant. Le nuage fait un mètre de diamètre et peut affecter une cible jusqu'à deux mètres. Pour l'atteindre, le personnage doit tester sa Dextérité + Bagarre (difficulté 6). L'adversaire ne peut pas bloquer ou parer cette attaque. Il ne peut qu'esquiver en sautant hors du passage du nuage. Les succès demeurant après l'Esquive de la cible provoquent autant de dégâts aggravés, que la victime ne peut encaisser qu'avec de l'Endurance (ce qui signifie que les mortels ne récupéreront jamais de telles blessures). Le nuage se dissipe à la fin du tour. La tempête de sable peut également être utilisée contre des objets inanimés, détruisant environ deux centimètres de substance, en épaisseur, par utilisation.

Thaumaturgie

Anciens sorciers mortels ayant échangé leur âme contre l'immortalité, les Tremeres ont constaté en se transformant en vampires que la magie mortelle ne fonctionnait plus pour eux. La magie mortelle dépendait trop grandement de la force vitale humaine, qu'un vampire ne peut qu'imiter. La Discipline de Thaumaturgie résulte de nombreuses expérimentations frénétiques suite à la fausse Étreinte du Cercle Intérieur. Les nouveaux Caïnites ont constaté qu'alors que leur ancienne magie ne marchait plus, la plupart des rituels païens – particulièrement ceux nécessitant un sacrifice de sang – fonctionnaient encore. Il a fallu plus d'un siècle aux Tremeres pour s'établir dans la communauté Caïnite et, pendant ce temps, ils ont établi plusieurs branches thaumaturgiques et des douzaines de rituels fonctionnels.

La Thaumaturgie est une Discipline importante, bien que nouvelle. Les Tremeres sont désireux de découvrir de nouvelles formes de magie du sang et de convertir des pans entiers de magie élusive en branches et rites. Les Tremeres ont développé des branches secrètes aux grands pouvoirs, y compris la branche "Rego Magica" dont seules quelques rumeurs font état, qui est censée permettre de contrôler la magie même. La Thaumaturgie utilise une grande variété de faits magiques, des incantations rapides de plusieurs branches bien définies aux rituels qui demandent du temps. La Thaumaturgie décrite ici est un secret Tremere du plus haut degré. L'apprendre à des non-Tremeres est une cause suffisante pour que l'enseignant soit rappelé à Ceoris pour rééducation ou pire.

Système : Contrairement à la variabilité du Mortis, la Thaumaturgie est plus cohérente et rigoureuse. Lorsqu'un Tremere utilise un pouvoir d'une branche thaumaturgique, il dépense un point de sang et teste sa Volonté à une difficulté égale au niveau du pouvoir +3. Seuls quelques pouvoirs contreviennent à ce système, comme indiqués dans leur description.

Rego Vity

Cette branche a été la première conçue par Tremere et demeure l'une des premières branches de nombreux Usurpateurs. Elle sert à contrôler et analyser la vitæ vampirique et cela a été une manière de découvrir les pouvoirs plus vastes de la Thaumaturgie. Les refuges, laboratoires et ateliers des Usurpateurs qui étudient cette branche sont souvent pleins de fioles de sang : vampirique, mortel ou de sources plus ésotériques. D'étranges alambics alchimiques, des crochets et des épingles barbelées et des lécheurs enthousiastes font tous partie du rituel thaumaturgique d'un mage.

• Goût du sang

Par le goût, le Caïnite ayant ce pouvoir peut analyser le pouvoir d'une goutte de sang. Le sang d'un vampire révèle les secrets de son possesseur : génération, fraîcheur – qui permet de savoir quand le vampire s'est nourri pour la dernière fois – et le montant de sang qu'il a en lui. Le sang mortel révèle la présence ou l'absence de vitæ Caïnite mélangée (ce qui démasque une goule), ainsi que la présence de toute maladie provenant d'un déséquilibre entre le sang et toute autre humeur corporelle.

Système : Le vampire ingère simplement une goutte du sang de la victime, ce qui suffit à le faire risquer un serment du sang si la cible est un Caïnite. Le joueur dépense un point de sang et fait son test normalement. Le nombre de succès détermine le montant d'informations

obtenu et sa précision. Un seul succès révèle que le vampire a une génération haute ou basse (par rapport à celle du thaumaturge) ou si un mortel était en bonne ou mauvaise santé. Cinq succès révèlent tous les secrets listés jusqu'ici et bien plus (à la discrétion du Conteur).

•• Rage sanguinaire

Cette capacité permet au thaumaturge de contrôler la dépense de vitæ d'un autre Caïnite, énervant la Bête de la victime ce faisant. Le Tremere doit toucher la cible un instant pour activer ce pouvoir et doit garder le contact s'il souhaite que la victime ne puisse pas user de son sang comme elle le souhaite. L'Usurpateur peut obliger la cible à brûler du sang pour guérir des blessures ou augmenter des capacités physiques, mais pas à activer une Discipline qui nécessite du sang.

Système : Le joueur fait son test et dépense normalement son sang lorsque le personnage touche la cible. Chaque succès oblige la victime à dépenser un point de sang pour accroître un Attribut physique ou guérir une blessure non aggravée. Le Tremere choisit la manière dont chaque point est dépensé. Chaque succès élève également d'un point la difficulté de la cible à résister à la frénésie. Si la cible ne risque actuellement pas la frénésie, il peut y être soumis par l'usage de ce pouvoir.

••• Puissance du sang

Le Tremere qui utilise ce pouvoir très précieux peut concentrer son sang, l'épaississant pour lui donner la puissance de la vitæ des Caïnites de basse génération. Ce faisant, il abaisse sa génération réelle durant un instant. Les jeunes Tremeres, Étreints au cours des dernières décennies, pensent que les premières versions secrètes de la Puissance de sang permettaient aux anciens d'obtenir des générations très proches de Caïn au cours des premières nuits, mais Tremeres et ses proches acolytes refusent de donner les détails.

Système : Pour chaque succès au test initial, le joueur peut abaisser sa génération réelle d'un ou ajouter une heure à la durée du pouvoir. S'il n'accorde aucun succès à la durée, les effets durent seulement un tour. Les infants Étreints durant ce pouvoir sont, comme toujours, d'une génération plus élevée que la génération normale de leur père. Ce pouvoir ne permet pas aux Tremeres de créer des super-infants. De la même manière, le vampire ne peut pas apprendre des Disciplines de haut niveau lorsqu'il est sous l'influence de ce pouvoir. Pas plus que ceux qui diablerisent l'utilisateur de ce pouvoir n'en tirent de bénéfice supplémentaire. Le pouvoir n'affecte que les usages de la Discipline de Domination, la dépense de sang et la taille maximale de la réserve de sang.

•••• Vol de vity

Le Vol de vitæ permet à un sorcier vampirique de voler l'essence vitale d'une cible se trouvant jusqu'à 15 m, le sang volant dans l'air entre la cible et le sorcier. Vision réellement horrifiante, cette image provoque la frénésie des vampires affamés et la terreur des mortels qui n'y étaient pas préparés. Le sang peut provenir d'un Caïnite ou d'une victime mortelle. Cela ne fait aucune différence pour l'utilisateur du pouvoir.

Système : Le joueur fait son test et dépense le sang normalement. Pour chaque succès, le vampire vole un point de sang à la cible et sa réserve de sang augmente comme s'il avait consommé le sang normalement. Une victime Caïnite ne subit pas dégâts suite à ce vol, mais un mortel perd un niveau de santé de dégâts létaux pour chaque point de sang volé. Avec le Vol de vitæ, les mortels comme les Caïnites ne ressentent pas le plaisir du Baiser. C'est un procédé douloureux. Cependant, voler le sang d'un vampire place le thaumaturge en danger de contracter un serment du sang envers ce vampire.

••••• Chaudron de sang

Autrefois, la possibilité de retourner le sang d'une victime contre elle était connue des seuls Assamites. Maintenant, les maîtres de Rego Vitæ peuvent faire en sorte que le sang d'une victime bouillonne littéralement dans ses veines. C'est assurément mortel pour n'importe quel humain et provoque des dégâts terribles à tout vampire ou goule qui y est soumis. Le thaumaturge doit toucher sa cible pour provoquer le bouillonnement, bien que sa main soit froide au contact.

Système : Le vampire touche la cible (ce qui peut nécessiter un test de Dextérité + Bagarre), teste sa Volonté et dépense son sang normalement. Chaque succès détruit l'équivalent d'un point de sang dans la cible et provoque également un niveau de dégâts aggravés. Si la cible est un mortel, un seul succès suffit à la tuer.

Creo Ignem

Ce pouvoir permet à un Caïnite d'invoquer de petites poches de flammes de vie courte, qui reposent dans la main de leur porteur. Même s'il est brillant, ce feu de sang est froid au toucher et ne soumet pas son porteur au Rötschreck. Ces deux choses changent dès que le porteur lâche le feu. Le sorcier qui maîtrise Creo Ignem peut diriger la destination initiale de sa création. Cependant, il ne peut pas manipuler le feu une fois qu'il a quitté sa main.

Le feu relâché croît rapidement et devient immédiatement une vraie flamme. Il est chaud et peut consumer tous les combustibles (et les vampires). Dès que la flamme relâchée touche quelque chose, même son créateur risque le Rötschreck. L'afflux de chaleur et le craquement des matériaux en feu fait naître la peur dans le cœur de tous les Caïnites.

Système : Le joueur dépense du sang et fait son test comme pour tout pouvoir de Thaumaturgie. Pour chaque succès, le vampire peut tenir la flamme pendant une minute avant de la lâcher. Lancer la flamme sur une cible en la relâchant lors d'un combat nécessite que le joueur teste sa Perception + Vigilance. Il n'y a généralement pas besoin de test hors d'un combat à moins que le vampire ne tente quelque chose de très difficile.

Le tableau suivant décrit la taille des flammes selon le niveau du thaumaturge dans cette branche. Les diverses difficultés et niveaux de dégâts concernent une application directe sur une cible vampirique. Ces niveaux peuvent changer lorsque le thaumaturge utilise la flamme pour mettre le feu à d'autres objets. Pour tout savoir sur le feu, lisez la p. 264. Pour en savoir plus sur le Rötschreck, voyez la p. 271. Les dégâts provoqués par un feu thaumaturgique sont aggravés.

Niveau de la branche	Taille de la flamme	Difficulté pour encaisser	Dégâts/ tour
•	Bougie	3	1
••	Poing	4	1
•••	Feu de camp	5	2
••••	Feu de joie	7	2
•••••	Incendie	9	3

Rego Tempestas

Un maître de cette branche contrôle le climat. Il peut provoquer des orages par une nuit dégagée ou séparer les nuages pour laisser passer le soleil abhorré pour que tout – et tout le monde – y soit exposé. Ce pouvoir est très utile pour un Caïnite qui n'a pas d'autre choix que de se déplacer durant la journée. Bien entendu, souvenez-vous que même un soleil voilé par des nuages et une pluie battante peut blesser un vampire.

Système : Le joueur fait son test et dépense son sang normalement et le nombre de succès détermine la rapidité avec laquelle le vampire altère le temps, comme décrit ci-dessous :

Succès	Rapidité
1 succès	12 heures ou plus
2 succès	1 heure
3 succès	15 minutes
4 succès	3 tours
5 succès et +	1 tour

Le Conteur est libre d'altérer les difficultés selon les conditions climatiques en cours et l'environnement local. Créer un climat maussade au-dessus de l'Angleterre est bien plus facile que sur le désert africain. Le tableau suivant indique le niveau de pouvoir nécessaire pour provoquer un changement donné. Vous pouvez faire en sorte que le temps clair devienne le temps indiqué, ou que le temps indiqué devienne un temps clair. Bien entendu, vous pouvez toujours choisir des étapes moins extrêmes. Vous pouvez souhaiter changer une tempête en un temps couvert, plutôt que de la dissiper entièrement. Les Conteurs gentils peuvent accorder des dés supplémentaires pour accomplir des tâches simples par rapport au niveau de maîtrise du personnage dans cette branche. Le changement de temps demeure effectif jusqu'à ce que les conditions locales le dissipent (généralement durant une scène par succès).

- • Brouillard
- •• Pluie
- ••• Vent
- •••• Tempête
- ••••• Éclairs (Perception + Occulte pour frapper une cible spécifique, 10 dés de dégâts létaux)

Rego Motus

Cette branche permet au Tremere qui la maîtrise de contrôler le mouvement d'objets et de personnes. Il peut appeler une épée de l'autre bout de la pièce ou voler toute une nuit pour traverser un pays. Bien entendu, certaines choses ne peuvent pas se déplacer trop rapidement. Ce pouvoir n'est pas une catapulte ou un arc. Les objets ne se déplacent pas plus vite que ne le ferait le Caïnite qui les contrôle. Cela signifie que les armes et boucliers gardent leur utilité avec Rego Motus, si le thaumaturge a assez progressé dans cette branche pour lui permettre de les transporter.

Système : Le joueur dépense du sang et fait normalement son test. Le Tremere peut contrôler l'objet (ou groupe d'objets) pendant un tour par succès. Cependant, si le joueur obtient cinq succès, le vampire peut le contrôler jusqu'à la fin de la scène. Les créatures conscientes peuvent résister à ce contrôle par la force de leur volonté si elles le souhaitent. Les deux joueurs testent leur Volonté, en opposition. Celui qui obtient le plus de succès retire de l'épreuve le résultat qu'il souhaitait.

Le degré de maîtrise de cette branche détermine le poids que le thaumaturge peut emporter. Si le joueur veut que son personnage vole, il doit avoir au moins trois points dans cette branche (même si le personnage pèse plus de 90 kg). Pour frapper un adversaire avec une arme qui a été animée au cours du tour, le joueur utilise simplement le nombre de succès de son test de Volonté initial comme s'il s'agissait de succès à un test de Mêlée. Les dégâts sont déterminés par l'arme, en utilisant le niveau de Rego Motus du personnage au lieu de sa Force. Pour frapper avec une arme au cours des tours suivants, le joueur teste son Rego Motus + Mêlée pour frapper.

- • 0,5 kg (feuilleter un livre, déplacer un rideau léger)
- •• 10 kg (manier une dague ou un petit bâton, déplacer un livre, ouvrir une porte)
- ••• 90 kg (voler, ouvrir une porte verrouillée)
- •••• 220 kg (soulever un chariot, renverser un arbre)
- ••••• 450 kg (soulever un cheval, renverser partiellement un mur en briques)

Rego Elementum

Avant leur transformation en vampires, les mages de la Maison Tremere avaient accès à des générations de recherches sur les éléments. Leurs pairs Hermétiques et d'autres avaient accompli de grandes avancées dans la communion avec le monde inanimé (et dans son exploitation), exprimé par les quatre éléments de base que sont la terre, l'air, le feu et l'eau. Les esprits élémentaires (manifestations animées de ces forces primaires) étaient leurs jouets. Une grande partie de ce pouvoir a été perdue avec la malédiction, mais la branche de Rego Elementum existe encore. Pour les Tremeres qui s'en souviennent, ce n'est qu'un lointain écho de ce qu'ils avaient autrefois. Pour d'autres Caïnites, c'est le signe d'une maîtrise sans précédent sur le monde non-vivant. Contrairement à certaines formes mortelles de magie élémentaire, Rego Elementum ne peut pas affecter les choses vivantes, qu'il s'agisse de plantes ou d'animaux.

• Force de la Terre

Le thaumaturge peut puiser dans la force et la robustesse de la terre sous ses pieds pour accroître ses prouesses physiques sans dépenser d'importants montants de sang.

Système : Le joueur alloue un total de trois points de sang entre la Force et la Vigueur du personnage. Le nombre de succès au test d'activation indique le nombre de tours où ces points demeurent. Le joueur peut dépenser un point de Volonté pour accroître cette durée d'un tour. Ces points de bonus disparaissent immédiatement si les deux pieds du personnage quittent le sol d'où il puise sa force. Ce pouvoir ne peut pas être "accumulé". Une application doit cesser avant qu'une autre puisse être invoquée.

•• Langues de bois

Le thaumaturge réveille, d'une manière limitée, l'esprit élémentaire emprisonné dans un objet inanimé. L'esprit ne peut rien faire d'autre que parler au thaumaturge. La conversation peut ne pas être incroyablement intéressante, car la plupart des pierres et chaises n'ont que peu d'intérêt pour ce qui se passe autour d'eux, mais le vampire peut au moins avoir une impression générale de ce que le sujet a "ressenti". Bien entendu, les événements significatifs pour un vampire peuvent ne pas être les mêmes que ceux qui ont intéressé un pilier en pierre.

Système : Le nombre de succès indique le montant et la pertinence des informations recueillies par le personnage. Un succès peut signifier qu'un rocher se souvient d'un feu de forêt, alors que trois indiquent qu'il se souvient d'une ombre en fuite et que cinq permettent d'obtenir une description précise du Gangrel local.

••• Animer l'immobile

Le thaumaturge est maintenant capable de réveiller l'esprit élémentaire d'un objet au point de l'animer. Les objets affectés par ce pouvoir bougent comme le vampire le décide. Un objet ne peut pas entreprendre d'action totalement inconcevable pour sa forme. (Par exemple, une porte ne peut pas sortir de ses gonds et transporter quelqu'un hors d'une pièce.) Des objets apparemment solides peuvent pourtant devenir flexibles, dans la mesure du raisonnable. Les chaises peuvent courir avec leurs jambes, les bâtons peuvent se contorsionner pour sortir des mains de leur porteur, les statues imiter les mouvements humains et les rochers subitement dévaler d'une montagne.

Système : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un point de Volonté en plus du point de sang habituel et un test de

Volonté réussi. Chaque utilisation de ce pouvoir anime un objet. Le thaumaturge peut contrôler simultanément un nombre d'objets égal à son niveau d'Intelligence. Les objets animés par ce pouvoir le restent durant une heure, tant qu'ils demeurent dans la ligne de vue du personnage.

•••• Forme élémentaire

Le thaumaturge peut maintenant modifier sa propre forme pour en prendre une composée exclusivement d'un des trois éléments classiques suivants : terre, air ou eau. La forme élémentaire peut varier de forme et d'état tout comme les éléments. Une forme d'eau peut être un bassin limpide ou une nappe de brouillard. Une forme de terre peut être une grosse motte de terre ou un éclat de rocher de taille humaine. Cependant, la forme ne peut pas être modelée. Le thaumaturge ne peut pas prendre la forme d'une voûte en pierre, par exemple. Le volume général de la Forme élémentaire est celui du thaumaturge, mais le poids et la distribution peuvent varier entre un gros morceau de métal et une brume légère ou un vent. La forme est inanimée.

Système : Le nombre de succès détermine l'accomplissement de la forme désirée. Avec un seul succès, le personnage devient une sorte de statue de lui-même, de la substance désirée. Avec deux succès, il devient ce qu'il désire tant qu'il s'agit d'une formation naturelle pour l'élément concerné. Avec trois succès, il peut également utiliser ses sens normaux et ses Disciplines (tant qu'elles ne nécessitent pas de mouvement ou de contact visuel). Sous sa Forme élémentaire, le personnage est immunisé contre les dégâts normaux, mais perd un niveau de dégâts contondants non encaissable chaque tour où sa forme est perturbée (par une forte brise soufflant sur une nappe de brouillard, par des gens sautant dans une flaque ou tapant dans une motte de terre…). Cependant, quel que soit le montant des perturbations, la forme du thaumaturge ne peut pas être dissipée. (Ses parties d'eau se reforment ou la brume refuse de se dissiper, par exemple.) Le thaumaturge transformé reste immobile, bien qu'il puisse être porté par les vents ou charrié par le courant si sa forme s'y prête. Ce pouvoir dure le reste de la nuit, même si le personnage peut reprendre sa forme normale s'il le souhaite.

Si, et seulement si, le thaumaturge maîtrise la branche Creo Ignem, il peut se transformer en un feu froid. Cette forme peut être un tas de cendres fumantes ou un feu de joie crépitant mais, quelque soit le cas, les flammes sont noires et froides au contact et ne peuvent pas mettre le feu à quoi que ce soit. Elles ne consomment pas de combustibles, ne projettent qu'une faible lumière et ne provoquent pas le Rötschreck chez les vampires.

••••• Invoquer un élémentaire

Le thaumaturge sait maintenant invoquer l'un des esprits traditionnels des éléments : une salamandre (feu), une sylphe (air), un gnome (terre) ou une ondine (eau). Le thaumaturge peut choisir quel type d'élémentaire il souhaite invoquer et diriger.

Système : Le personnage doit être proche d'une certaine quantité de l'élément correspondant à l'esprit qu'il souhaite invoquer. Ce dernier peut, ou non, suivre les ordres du vampire une fois invoqué, mais il prête généralement attention à ce qu'on lui demande de faire. Le nombre de succès obtenu détermine le niveau de pouvoir de l'élémentaire.

Les esprits élémentaires ont des traits semblables aux démons et fantômes (voir p. 300). Ceux qui sont invoqués ont une Volonté et une Rage de 3 + le nombre de succès du thaumaturge lors du test initial, une Gnose de 3 et une Essence de 4 + le nombre de succès. Tous ont le Charme Matérialiser, la capacité d'attaquer à Rage + 2 dégâts létaux et un assortiment d'autres capacités selon leur type (et à la discrétion du Conteur).

Une fois l'élémentaire invoqué, le thaumaturge doit lui imposer son contrôle. Plus l'élémentaire est puissant, plus la tâche est difficile. Le joueur teste sa Manipulation + Occulte (difficulté égale au nombre de succès obtenu lors du test initial + 4).

Succès	Résultats
Échec critique	L'élémentaire attaque immédiatement le thaumaturge
Échec	L'élémentaire se libère et peut attaquer n'importe qui ou quitter la scène, à la discrétion du Conteur
1 succès	L'élémentaire n'attaque probablement pas le thaumaturge
2 succès	L'élémentaire se comporte favorablement envers le thaumaturge et peut lui rendre un service en échange d'un paiement (déterminé par le Conteur)
3 succès	L'élémentaire rend un service, dans la limite du raisonnable
4 succès	L'élémentaire accomplit une tâche pour le thaumaturge, qui ne met pas son existence en péril
5 succès	L'élémentaire accomplit n'importe quelle tâche demandée par le thaumaturge, même s'il lui faut plusieurs nuits pour l'accomplir ou si cela met son existence en danger

Transitus Velociter

Cette branche permet au Tremere de se déplacer en personne, avec sa monture ou tout un groupe à une vitesse bien plus importante que la normale. Elle accorde aussi à celui qui la maîtrise l'endurance nécessaire pour maintenir une telle vitesse sur de longues distances. Cette capacité est utile uniquement sur de longues distances. Transitus Velociter ne donne pas une sorte de rapidité

surnaturelle comme celle accordée par la Célérité. Elle accorde simplement la détermination et l'endurance nécessaire pour voyager des heures d'affilée, à des vitesses juste assez élevées pour être impossibles sans aide.

Système : Le joueur dépense le sang et fait le test normalement. Le personnage choisit un groupe de cibles. Chaque succès permet au groupe de garder une vitesse de 50 km/h (sur la route) pour une période d'une heure. Cette capacité est utile uniquement dans le cadre de voyages sur de longues distances. Un membre d'un tel groupe qui serait attaqué n'accroîtrait pas sa vitesse de combat.

Transitus Velociter fonctionne sur les mortels, les Caïnites, les chevaux et autres animaux, mais il est assurément bien plus efficace d'utiliser cette branche sur les animaux de bât, qui peuvent porter l'équipement et les hommes.

Le niveau du personnage dans cette branche indique le nombre de cibles auquel il peut accorder cette vitesse surnaturelle.

- • Un être (monture ou personne)
- •• Jusqu'à six montures ou un chariot chargé
- ••• Jusqu'à 12 montures ou quatre chariots chargés
- •••• Jusqu'à 24 montures ou huit chariots chargés ou un engin de siège
- ••••• Jusqu'à 48 montures ou 16 chariots chargés ou quatre engins de siège

LES AUTRES SORCIERS

Comme nous l'avons spécifié dans le chapitre deux, les Assamites, Disciples de Seth et Tzimisces ont leurs propres sorciers du sang. Comme les Cappadociens, ces sorciers sont bien plus vieux que les Tremeres, de bien des siècles. Cependant, les Usurpateurs ont un véritable avantage sur ces anciens. Le clan Tremere est le premier à rigoureusement cataloguer et expérimenter la magie du sang (hors de la sorcellerie de mort qu'est le Mortis). La magie de ces clans ne fonctionne pas comme la Thaumaturgie. Les sorciers *koldun* Tzimisces ne peuvent pas améliorer leur art auprès d'une autre personne qu'un *koldun*. Cependant, dans les règles du jeu, la Discipline de Thaumaturgie est utilisée pour représenter ces pouvoirs.

Les sorciers Assamites peuvent commencer avec n'importe quelle branche de Thaumaturgie en primaire, alors que les Séthites doivent choisir Rego Tempestas et que les *koldun* Tzimisces prennent obligatoirement Rego Elementum. Un étudiant de ces clans ne peut pas apprendre une branche magique auprès d'un adepte d'une autre tradition. Cependant, divers clans peuvent partager des rituels. Généralement, un test d'Intelligence + Occulte est nécessaire pour transposer un rituel d'un cadre magique vers un autre. Le temps de base pour une telle tâche est de deux semaines par niveau du rituel.

Les rituels thaumaturgiques

Les branches de Thaumaturgie sont des formes de magie du sang flexibles, presque improvisées, et donnent aux Tremeres une impressionnante gamme de pouvoirs. Ce sont les résultats de nombreuses expériences occultes et d'un passé de longs rituels méthodiques. Ainsi, le clan des Usurpateurs a accès à un grand nombre de rites, à la fois spécialisé et plus exigeant que les pouvoirs des branches.

Les rituels de Thaumaturgie imposent un certain nombre de choses, des mouvements spécifiques et des incantations, le sacrifice d'animaux et la collecte d'herbes rares. Un Tremere doit avoir accès à ces ingrédients pour tenter le rituel, mais le succès dépend de l'utilisation de ces ingrédients et de l'accomplissement des incantations d'une manière très précise, acte d'une concentration suprême soutenu par de longues heures d'études occultes. Ainsi, chaque rituel de Thaumaturgie utilise le même système de jeu à moins qu'il n'en soit spécifié autrement dans sa description. Le joueur teste son Intelligence + Occulte à une difficulté de 3 + le niveau du rituel. Les rituels demandent généralement cinq minutes d'accomplissement par niveau, mais cela varie.

Les thaumaturges débutants commencent à jouer avec un seul rituel de niveau un et doivent trouver du temps et des sources pour en apprendre d'autres.

Communiquer avec son père

Rituel de niveau un

Le sorcier du sang qui utilise ce rituel entre en contact mental immédiat avec son père, peu importe la distance qui les sépare, tant que le père est prêt à accepter ce contact (et n'a pas été détruit). Les vampires peuvent alors communiquer mentalement et en silence. Cependant, ce rituel ne permet pas à l'un des deux vampires de piller l'esprit de l'autre en quête d'informations ni d'exercer des Disciplines mentales. Il ne sert purement qu'à la communication. L'un des deux peut mettre un terme à la conversation avant la fin de la durée du rituel. Les pères en torpeur ne peuvent pas communiquer de cette manière, à moins d'être assez puissants pour garder une certaine conscience même dans cet état.

Système : Le personnage doit avoir un objet ayant appartenu à son père. Cependant, le rituel ne le consume pas et le même objet peut être utilisé à chaque recours à ce rite. Le Tremere consacre 30 minutes à méditer sur l'objet et son père, pour initier le contact. Chaque succès permet 10 minutes de communication.

Défense du refuge sacré

Rituel de niveau un

Ce rituel empêche le soleil abhorré de pénétrer dans une zone de 6 m de rayon à partir du lieu d'accomplissement du rituel. La lumière ne passe tout simplement pas

par les portes, l'entrée d'une grotte ou d'un château. Cependant, la zone ainsi protégée doit fournir au moins une certaine défense contre le soleil. Le rituel peut être placé sur une hutte ou un simple abri, mais pas au beau milieu d'un champ. Le sorcier doit utiliser sa propre vitæ pour inscrire des symboles mystiques sur toute ouverture qui pourrait laisser passer la lumière. Dans le cas d'ouvertures simples (et non de portes ou de fenêtres), le personnage doit inscrire les symboles sur le seuil de l'ouverture. Le rituel dure jusqu'à ce que le sorcier quitte la zone protégée.

Système : Le joueur dépense un point de sang (et effectue son test normalement), alors que le personnage passe une heure ininterrompue à écrire des symboles mystiques dans le sang en énonçant des phrases dans une langue morte depuis longtemps. Toute distraction signifie que le rituel échoue, mais qu'il peut être recommencé. Un échec critique indique que le personnage a fait une erreur dans le rituel, mais sans le réaliser (ce qui peut avoir des conséquences désastreuses à l'aube).

Déviation de la malédiction du bois

Rituel de niveau un

Un pieu en bois dans le cœur immobilise tout Caïnite ordinaire. Cependant, grâce à ce rituel, un Tremere peut se protéger d'un tel destin, au moins une fois. Le personnage place une épine de bois sous sa langue et s'entoure d'un cercle de bois ininterrompu durant une heure alors qu'il chante et médite. À la fin de l'heure, son cœur est protégé contre le premier pieu qui s'y plante. Ce pieu en bois tombe simplement en poussière. Ce rituel ne fonctionne que contre un pieu. Si l'adversaire en possède un second, ce rite ne fournit aucune défense.

Système : Le rite dure jusqu'au coucher de soleil suivant. Le pieu concerné doit réellement percer le cœur du personnage pour faire effet. Un chasseur ou un ennemi ne peut pas leurrer la magie.

Marque du diable

Rituel de niveau un

L'utilisation de ce rituel est réservée aux mortels qui encourent la colère du thaumaturge, car la Marque du diable est une malédiction. Le Tremere place un sou quelque part sur la personne et cet individu est mal reçu par tous ceux qu'il rencontre. La victime est considérée comme un criminel ou un lépreux. Les étrangers la maudissent et lui crachent dessus et même les amis proches préfèrent ne pas l'approcher, pour des raisons qu'ils ne comprennent pas bien.

Système : Le rituel dure jusqu'au coucher de soleil suivant et ne fonctionne que sur les mortels. Le joueur de la victime a une difficulté de +4 à tous les tests sociaux pendant ce temps. Si le personnage parvient à se débarrasser du sou qui concentre le rituel, les effets disparaissent de suite.

Réveil avec la fraîcheur du soir

Rituel de niveau un

À l'instar de Défense du refuge sacré et Déviation de la malédiction du bois, ce rituel est particulièrement pratique pour défendre un Tremere dont le refuge est envahi avant le coucher du soleil. Réveil avec la fraîcheur du soir réveille le sorcier – même au beau milieu de la journée – si quelqu'un ayant une intention hostile s'approche de lui. À son réveil, il est aussi alerte et capable qu'il le serait à minuit, sans souffrir de la léthargie et de la confusion que les Caïnites ressentent généralement durant la journée.

Système : Le Tremere éparpille les cendres de plumes brûlées sur la zone qu'il souhaite protéger. Si un danger pénètre cette zone poussiéreuse, il reprend immédiatement conscience, et le joueur ignore les limites de groupement de dés basées sur la Voie (voir p. 164) pendant les deux premiers tours après son réveil. La pénalité prend effet immédiatement après, mais pendant ce temps, le personnage n'a pas de test à faire pour se réveiller, simplement pour rester conscient.

Masque des ombres

Rituel de niveau deux

Ce rituel rend son sujet translucide, sa forme apparaissant sombre et vaporeuse et le son de ses pas étant étouffé. Même si cela n'accorde pas une véritable invisibilité, le Masque des ombres fait en sorte que le sujet soit bien moins facile à détecter par la vue ou l'ouïe.

Système : Ce rituel peut être simultanément lancé sur un nombre de sujets égal au niveau en Occulte du thaumaturge. Chaque individu après le premier ajoute cinq minutes au temps d'incantation de base. Les individus sous le coup du Masque des ombres sont détectés uniquement si l'observateur réussit un test de Perception + Vigilance (difficulté égale à l'Astuce + Occulte du thaumaturge) ou si l'observateur possède un pouvoir (comme Auspex) permettant de percer l'Occultation 3. Le Masque des ombres dure un nombre d'heures égal au nombre de succès initial ou jusqu'à ce que le thaumaturge y mette volontairement un terme.

Protection contre les goules

Rituel de niveau deux

Les inquiétants seigneurs Tzimisces qui harcèlent les Tremeres depuis leur entrée dans la nuit utilisent des goules et féaux difformes comme troupes principales. Ce rituel sert à protéger les Usurpateurs contre de tels ennemis. En invoquant ce rituel, le Tremere crée un glyphe qui provoque une grande douleur aux goules ou féaux qui entrent en contact avec. Le Caïnite verse l'équivalent d'un point de sang sur l'objet qu'il souhaite protéger (comme un parchemin, une pièce de monnaie ou une poignée de porte) et récite l'incantation, ce qui prend 10 minutes. En 10 heures, la protection magique est complète et inflige une douleur terrible à toute goule assez malheureuse pour toucher l'objet protégé.

Système : Les goules qui touchent des objets protégés subissent trois dés de dégâts létaux. Ces dommages se reproduisent si la goule retouche l'objet. De plus, toute goule désirant consciemment toucher un objet protégé doit dépenser un point de Volonté.

Ce rituel ne protège qu'un objet. (S'il est lancé sur la porte d'une maison, le rituel n'affecte que la porte, pas toute la maison.) Les protections peuvent être placées sur des armes, comme des épées ou des pointes de flèche. Cependant, les armes sont éraflées par l'usage et l'entretien et pour que la protection demeure intacte sur une arme après un combat, le joueur doit obtenir trois succès à un test d'Artisanats, de Mêlée ou de Tir à l'arc.

Le thaumaturge peut choisir d'harmoniser sa protection avec une ou plusieurs goules (les siennes ou non), de manière à ce qu'elles ne subissent pas les dommages. Cela nécessite la présence de tous les individus qui doivent être exemptés de la protection ou un point de leur sang, lors du rituel. La difficulté du test pour accomplir ce rituel augmente d'un point. Le thaumaturge peut exempter un nombre maximal d'individus égal à son niveau de Thaumaturgie, pour chaque protection qu'il place.

Réceptacle du fluide infusé

Rituel de niveau deux

Ce rituel transpose une quantité de sang dans l'objet sur lequel il est lancé. L'objet doit être assez petit pour que le vampire le porte dans ses deux mains et peut être aussi petit qu'une pièce de monnaie. À la fin du rituel, l'objet prend une teinte rougeâtre et devient visqueux au toucher. D'une simple commande mentale, le thaumaturge peut lever l'enchantement sur l'objet, le faisant se briser en une mare de sang. Ce sang peut servir à ce que veut le vampire. De nombreux Tremeres portent des babioles enchantées pour être sûrs d'avoir des réserves de vitæ en cas d'urgence.

Système : Un objet ne peut contenir qu'un point de sang. Si un Caïnite souhaite infuser un allié, il peut le faire, mais le sang infusé doit être le sien (si l'allié boit le sang, il fait en pas vers un serment du sang). L'allié doit être présent lors de l'invocation.

Révélation de la lignée du sang

Rituel de niveau deux

Dans le monde Caïnite, les Tremeres ont découvert que tout revient au sang. Avec ce rituel, le thaumaturge peut découvrir la lignée et les liens du sang d'un autre vampire.

Système : Ce rituel nécessite trois heures d'invocations, réduites de 15 minutes par succès au test. Il nécessite un point de sang du sujet. Chaque succès permet à un thaumaturge de "voir" une génération précédente, lui révélant le nom de l'ancêtre et une image de son visage. Le thaumaturge apprend également la génération et le clan (ou lignée) du sujet. Avec trois succès, le thaumaturge apprend également les identités de tous les vampires avec lesquels le sujet partage un serment du sang, que ce soit comme régent ou esclave (Caïnite ou mortel).

Chair ardente

Rituel de niveau trois

Ce rituel défensif inflige de douloureuses brûlures à toute personne touchant délibérément la peau du sujet. Il faut que le sujet avale une petite braise rougeoyante, ce qui rebute certains thaumaturges ayant une faible résistance à la douleur. Certains Tremeres prétentieux utilisent ce rituel purement pour son effet secondaire qui assombrit la peau du sujet, lui donnant une teinte hâlée par le soleil.

Système : Chair ardente nécessite deux heures d'incantations (réduites de 10 minutes par succès). Il faut un petit morceau de charbon, de bois ou de toute autre combustible, qui s'enflamme à la fin du rituel et est avalé. Le sujet qui avale la braise rougeoyante subit un seul niveau de dégâts aggravés (difficulté pour encaisser de 6 en Vigueur + Endurance). Jusqu'au coucher de soleil suivant, toute personne touchant la peau du sujet souffre d'une brûlure infligeant un seul niveau de dégâts aggravés (là encore, difficulté pour encaisser de 6 en Vigueur + Endurance). La victime doit toucher volontairement le sujet. Ces dégâts ne s'appliquent pas si la victime est touchée ou entre accidentellement en contact avec le sujet.

Ce rituel assombrit la peau du sujet, comme elle le deviendrait si elle était exposée au soleil pour un mortel. La teinte est légèrement surnaturelle et métallique et paraît visiblement artificielle à tout observateur réussissant un test de Perception + Sagesse populaire (difficulté 8).

Passage incorporel

Rituel de niveau trois

L'utilisation de ce rituel permet au thaumaturge de perdre toute substance. Il devient totalement immatériel et peut ainsi traverser les murs, les portes fermées et échapper aux menottes. Il devient également invulnérable à toute attaque physique tant que dure le rituel. Il doit respecter une voie directe à travers les objets et ne peut pas reculer. Ainsi, un Caïnite peut traverser un mur solide, mais il ne peut pas traverser la terre (car il serait impossible d'atteindre l'autre côté avant la fin du rituel). Ce rituel nécessite que le thaumaturge emporte un fragment de miroir brisé pour contenir son image pendant qu'il se déplace sous cette forme immatérielle.

Système : Ce rituel dure un nombre d'heures égal au nombre de succès obtenus au test d'Astuce + Survie (difficulté 6). Le thaumaturge peut prématurément mettre un terme au rituel (et donc, reprendre sa solidité) en retournant le fragment du miroir pour qu'il ne reflète plus son image.

Pieu à effet différé

Rituel de niveau trois

Les Tremeres ont été obligés de devenir doués dans l'art de la guerre entre Caïnites et leur simple survie dans le conflit qui les a opposés aux Tzimisces montre qu'ils ont bien appris leur leçon. Le Pieu à effet différé n'est qu'un exemple de ces rituels et rites qui donnent aux Tremeres

résistance et efficacité sur le champ de bataille. En réveillant un petit esprit élémentaire, ce rituel transforme un ordinaire pieu en bois en une arme particulièrement vicieuse. Lorsque le pieu entre dans le corps d'un vampire, la pointe se brise et commence à se frayer un chemin dans le corps de la victime, jusqu'à son cœur. Le procédé peut prendre plusieurs minutes ou quelques nuits, selon le point d'entrée du pieu. Ce dernier évite toute tentative d'extraction, creusant dans le corps de la victime pour éviter toute opération chirurgicale. Les seuls Caïnites immunisés face à cette attaque interne sont ceux qui se sont fait enlever le cœur par des maîtres de Serpentis.

Système : Ce rituel demande cinq heures d'incantations, moins 30 minutes par succès. Le pieu doit être taillé dans du sorbier, enduit de trois points de sang du thaumaturge et noirci dans un feu de bois de chêne. Lorsque le rituel est achevé, le pieu est enchanté et agira comme décrit précédemment.

Une attaque du Pieu à effet différé se résout comme pour tout pieu : par un test de Dextérité + Mêlée (difficulté 6, modifiée selon les règles de combat normales, car l'attaque ne doit pas spécialement toucher le cœur) et inflige des dégâts de Force + 1. Si au moins un niveau de santé de dégâts est perdu par la victime après avoir encaissé, la pointe du pieu se brise et commence à creuser. Sinon, le pieu peut être réutilisé jusqu'à ce qu'une attaque soit assez profonde pour qu'il s'active.

Une fois la pointe du pieu dans le corps de la victime, le Conteur fait un test de Thaumaturgie étendue (difficulté 9) une fois par heure dans le jeu. Les succès de ce test s'accumulent à ceux obtenus lors de l'attaque initiale. Cela représente la progression de la pointe vers le cœur de la victime. Un échec critique indique que la pointe a touché un os et que tous les succès accumulés sont perdus (y compris ceux de l'attaque initiale). Lorsque la pointe atteint un total de 15 succès, elle atteint le cœur de la victime. Cela paralyse un Caïnite et est fatal pour un mortel ou une goule.

Toute tentative d'extraire la pointe par la chirurgie se résout par un test étendu de Dextérité + Médecine (difficulté 7), avec un test par heure. Pour enlever la pointe, le chirurgien doit accumuler un nombre de succès égal à ceux actuels de la pointe. Cependant, une fois l'opération commencée, la pointe cherche activement à éviter l'extraction et les tests se font toutes les demi heures durant l'opération. Chaque test opératoire obtenant moins de trois succès inflige au patient la perte d'un niveau supplémentaire de dégâts létaux non encaissable. En plus, toute tentative opératoire faite après la première heure est fatale pour les mortels et les goules, car il faut creuser trop profondément dans le corps.

Le rituel du Pieu à effet différé peut être accompli sur d'autres armes d'empalement, comme les lances ou les flèches, tant qu'elles sont faites en bois de sorbier.

Cœur de pierre

Rituel de niveau quatre

Les Tremeres, censés avoir drainé plus d'un vampire en torpeur au cours de leur brève non-vie, craignent particulièrement les pieux. Un vampire sous l'effet de ce

rituel effectue la transformation suggérée par le nom du rituel : son cœur devient entièrement fait de roche solide, l'immunisant contre tous les pieux. Cependant, les effets secondaires de cette transformation obéissent aux règles de la magie sympathique. La capacité émotionnelle du vampire devient inexistante ou presque et sa capacité de se lier aux autres en pâtit également.

Système : Ce rituel demande neuf heures d'incantations (moins une heure par succès). Il ne peut se faire que sur soi-même. Le thaumaturge se couche nu sur une froide surface rocheuse et place une bougie nue sur son cœur. La bougie brûle entièrement durant le rituel, infligeant un niveau de dégâts aggravés (difficulté pour encaisser de 5 avec Vigueur + Endurance). À la fin du rituel, le cœur du thaumaturge s'endurcit comme la pierre. Les avantages de ce rituel sont que le thaumaturge bénéficie de [deux fois son niveau de Thaumaturgie] dés supplémentaires pour encaisser toute attaque visant le cœur et est totalement immunisé contre les effets du Pieu à effet différé. En plus, la difficulté de tous les pouvoirs de Présence contre lui augmente de trois points, suite à son isolement émotionnel. Les inconvénients sont les suivants : les niveaux de Conscience (ou Conviction) et d'Empathie du thaumaturge tombent à 1 (ou 0 si ils étaient à 1) et tous les groupements de dés sociaux, sauf ceux liés à l'Intimidation, sont divisés par deux (même ceux nécessaires pour utiliser une Discipline). Cœur de pierre dure aussi longtemps que le thaumaturge le souhaite.

Protection contre les Caïnites

Rituel de niveau quatre

Ce rituel de protection fonctionne exactement comme la Protection contre les goules, mais inflige des blessures aux Caïnites. Il a été développé pour se défendre à la fois contre les maîtres des féaux Tzimisces et contre les Tremeres rivaux.

Système : La Protection contre les Caïnites agit exactement comme celle contre les goules, mais affecte les vampires et non les goules. Le rituel demande un point du sang du thaumaturge et n'affecte pas ce dernier. La protection peut être réglée, comme spécifié dans Protection contre les goules.

Établir le contrat du sang

Rituel de niveau cinq

Ce rituel est le résultat d'une étude intense de la branche Rego Vitæ et nécessite la maîtrise de cette branche pour être invoqué. Grâce à lui, le thaumaturge peut créer un contrat inviolable entre deux partis ou plus. Ce contrat est imposé par le pouvoir du sang du thaumaturge, qui oblige, de deux manières, les participants à respecter leur implication. Premièrement, il comporte certaines obligations du serment du sang, poussant les participants à obéir. Ensuite, il charrie la malédiction imposée par Dieu à Caïn, attirant malédictions et autres forces maléfiques si l'accord n'est pas respecté.

Le contrat est écrit dans le sang du thaumaturge et signé avec le sang de ceux qui placent leur nom sur le document. Ce rituel demande trois nuits d'invocation, après quoi tous les signataires sont obligés de s'en tenir aux termes du contrat. Le thaumaturge n'est pas tenu de signer et ceux qui signent ne sont pas obligatoirement des vampires.

Système : Une fois signé, le contrat demeure effectif jusqu'à ce que toutes les clauses soient remplies. Si un participant ne remplit pas sa part du contrat (ou repousse le moment de le faire), le pouvoir du sang commence à faire effet. Tout d'abord, le participant fautif ne ressent qu'une légère culpabilité. Après une nuit de délai, il faut un test de Volonté réussi (difficulté 6) pour ne pas agir de manière à compléter le contrat. Ce test s'effectue une fois par nuit, la difficulté augmentant à chaque fois (jusqu'au maximum de 9). Si le participant continue à résister, des choses plus sombres se produisent, qui sont laissées à l'appréciation du Conteur. (Elles peuvent inclure de la malchance, diverses malédictions et afflictions ou l'intervention de démons et esprits.) Les vampires sur la Voie des Rois qui désirent ne pas remplir un contrat (un serment formel) doivent tester leur dégénérescence (voir p. 275).

Dans le cas de contrat à courte durée ("Je tuerai le roi avant le coucher du soleil !"), les effets peuvent être accélérés, au choix du Conteur.

Protection contre les esprits

Rituel de niveau cinq

Ce rituel de protection fonctionne comme la Protection contre les Caïnites ou contre les goules, mais inflige des blessures aux esprits des mondes naturels et élémentaires. Il existe plusieurs autres versions de cette protection, toutes orientées contre un type particulier d'être non physique.

Système : La Protection contre les esprits fonctionne exactement comme la Protection contre les goules, mais affecte les esprits naturels et élémentaires. Ces êtres comprennent ceux invoqués par la branche Rego Elementum, ainsi que les esprits d'animaux et de plantes dirigés par certains types de sorciers humains. Le matériel nécessaire à la Protection contre les esprits est une poignée de pur sel de mer.

Les autres versions de cette protection, également de niveau cinq, sont Protection contre les fantômes et Protection contre les démons. Ces trois Protections de niveau cinq affectent les cibles indiquées dans les plans physiques et spirituels. La Protection contre les fantômes nécessite une poignée de marbre en poudre venu d'une pierre tombale, alors que la Protection contre les esprits dépend d'une fiole d'eau bénite.

Aucune de ces Protections spirituelles ne peut être harmonisée pour laisser certains esprits passer.

Refuge auprès d'un ami sûr

Rituel de niveau cinq

Pure manifestation du pouvoir de l'émotion, ce rituel permet à un thaumaturge d'être magiquement transporté

chez la personne dont il apprécie le plus l'amitié et la confiance. Le rituel comprend un composant physique : un cercle d'un mètre tracé au charbon sur le sol nu. Le thaumaturge peut entrer dans le cercle à tout moment et prononcer le nom de son ami. Il est instantanément transporté auprès son ami, où qu'il soit. Il n'apparaît pas directement devant lui, mais se matérialise à quelques minutes de lui à pied, hors de la vue de tout observateur. Le cercle peut être réutilisé indéfiniment, tant qu'il n'est pas rompu.

Système : Le rituel demande six heures par nuit durant six nuits pour être lancé, réduit d'une nuit par tranche de deux succès. Chaque nuit demande le sacrifice de trois points du sang du thaumaturge, qui sont versés dans le cercle. Une fois le cercle achevé, le transport peut se faire n'importe quand. Le thaumaturge peut emmener une autre personne avec lui, ou une "cargaison" d'un poids égal au sien. Le thaumaturge doit prononcer le nom véritable de son ami, pas un surnom quelconque. Les légendes Tremeres abondent d'histoires de thaumaturges ayant prononcé de faux noms et étant à jamais perdus dans le vide.

Vicissitude

La Vicissitude entre en compétition avec le don d'Aliénation des Fous pour le titre de pouvoir le plus atroce des non-vivants. Les Caïnites du clan Tzimisce considèrent que cette Discipline est une véritable bénédiction, qui leur permet de remodeler la chair vivante ou non-vivante. Les nouveau-nés peuvent voir des similitudes entre la Vicissitude et la Métamorphose, mais les ancillas et ceux qui sont familiarisés avec les Gangrels et les Tzimisces savent la vérité. La Métamorphose permet aux Gangrels de manifester certains aspects de la Bête aux yeux du monde. Par opposition, la Vicissitude permet aux Tzimisces d'imposer leurs plus viles perversions à des victimes innocentes et de les présenter aux yeux du monde.

Tous les pouvoirs de Vicissitude nécessitent au moins un instant de contact physique. Certains prennent bien plus de temps, de manière à sculpter physiquement la chair et les os dans la forme désirée. La Vicissitude ne peut pas servir à guérir des dégâts. Pour cela, il faut de la vitæ, dans le cas des vampires, ou du temps, dans le cas des mortels. Et certains remodelages imposés par les Tzimisces à leurs victimes prennent du temps pour guérir sous leur nouvelle forme, de la même manière qu'un os cassé doit se ressouder et qu'il peut le faire sous un mauvais angle s'il n'est pas correctement replacé.

Généralement, les changements créés par la Vicissitude sont permanents, avec quelques avertissements. Tout d'abord, une victime de plus basse génération que le Caïnite utilisant la Vicissitude peut guérir les changements effectués, comme s'il s'agissait de blessures aggravées. Ensuite, la Vicissitude peut servir à réparer des dégâts provoqués par cette même Discipline, mais cela demande du temps et beaucoup de travail. Enfin, la Vicissitude ne peut pas défaire l'horrible aspect d'un Nosferatu, la pâleur cadavérique d'un Cappadocien, le noir d'encre de la peau d'un ancien Assamite ou les traits bestiaux d'un Gangrel entré trop souvent en frénésie. Ces traits sont des aspects intrinsèques au sang de la victime, et reviennent après un jour.

La Vicissitude fait partie de la malédiction imposée par Dieu à Caïn car elle remplace la capacité de créer et soigner des êtres vivants par le vil besoin de remodeler la création divine en une nouvelle image difforme. Les Caïnites de la Voie des Cieux utilisent rarement ces pouvoirs, mais ils sont populaires auprès des anciens bouchers et paysans, ainsi que de ceux qui ont grandi sur les terres des anciens Tzimisces. Certains fanatiques Tzimisces suivent la Voie de la Métamorphose qui recourt à la Vicissitude comme faisant partie de ses saints (ou malsains) sacrements. Ils sont même censés se recueillir dans un horrible temple appelé la Cathédrale de chair.

• Malléabilité

Un Démon ayant ce pouvoir peut altérer ses propres paramètres corporels : taille, carrure, voix, traits du visage, cheveux et teinte de la peau, entre autre. Ces changements sont cosmétiques et mineurs. Par exemple, il est impossible de prendre ou perdre plus de 30 cm. Le personnage doit mouler physiquement l'altération, remodelant littéralement sa chair dans le résultat désiré.

Système : Le joueur dépense un point de sang par partie corporelle à modifier, puis teste son Intelligence + Artisanat du corps, difficulté 6. S'il veut dupliquer une autre personne, il lui faut tester sa Perception + Artisanat du corps (difficulté 8). Cinq succès sont nécessaires pour obtenir une copie parfaite. Un nombre inférieur de succès indique des défauts, allant de détails à des choses évidentes. Le joueur peut augmenter son trait d'Apparence grâce à ce pouvoir, mais la difficulté du test d'Intelligence + Artisanat du corps est de 10, et un échec critique fait décroître l'Attribut de manière permanente. Pour ceux qui n'ont pas l'habitude de se remodeler, ses changements sont permanents. Pour les Tzimisces et

ARTISANAT DU CORPS (COMPÉTENCE SPÉCIALE)

Pour obtenir de meilleurs résultats avec la Vicissitude, un personnage devrait avoir la Compétence Artisanat du corps. Notez qu'il ne s'agit pas d'un domaine d'expertise de la Compétence Artisanats, mais bien d'une Compétence à part entière. Peu de Caïnites extérieurs au clan Tzimisce se donnent la peine de l'apprendre, car elle a peu d'applications hors des pouvoirs de la chair de la Vicissitude. Cependant, ceux qui sont doués en Artisanat du corps ont un don pour les arts comme la taxidermie, la scarification rituelle, l'embaumement et le tannage.

autres rares adeptes de la Vicissitude, l'Apparence peut changer grandement du coucher de soleil à l'aube. Elle n'est limitée que par l'imagination du Caïnite et par le maximum générationnel de ses traits.

•• Métamorphose de l'argile mortelle

Ce pouvoir est similaire à la Malléabilité, mais permet à un Caïnite d'accomplir des altérations drastiques et grotesques sur d'autres créatures, ainsi que sur lui. Seuls la chair (ainsi que le muscle, la graisse et le cartilage, mais pas les os) peuvent être transformés. Le pouvoir est permanent sur les mortels, mais les vampires peuvent dépenser des points de sang pour "guérir" la transformation.

Système : Le vampire doit saisir ou lier la victime et tester sa Dextérité + Artisanat du corps (difficulté variable : entre 5 pour un vulgaire étirement par-ci par-là et 9 pour une transformation précise dans des conditions stressantes). Accroître l'Apparence d'un autre se fait comme indiqué dans Malléabilité. Réduire ce trait est considérablement plus facile (difficulté 5), même si un enlaidissement réellement inspiré peut exiger un travail plus soigneux et une difficulté plus élevée. Quel que soit le cas, le Caïnite effectuant la métamorphose peut choisir de ne pas utiliser tous ses succès. Les joueurs qui souhaitent "guérir" leur transformation doivent dépenser un nombre de points de sang égal au nombre de succès total, quel que soit le gain ou la perte subi par l'Attribut.

Un vampire peut utiliser ce pouvoir pour déplacer des parties de peau, de graisse et de muscle de manière à obtenir un renfort supplémentaire là où il est nécessaire. Pour chaque succès obtenu à un test de Dextérité + Artisanat du corps (difficulté 8), le vampire accroît d'un dé le groupement de dés pour encaisser de la cible, aux dépens d'un point de Force ou de la perte d'un niveau de santé, à son choix.

••• Déchirement de la structure osseuse

Ce terrible pouvoir permet à un vampire de manipuler les os de la même manière qu'il remodèle la chair. En conjonction avec Métamorphose de l'argile mortelle, ce pouvoir permet au Caïnite se transformer une victime (ou lui-même) au-delà de toute ressemblance. Utilisé seul, il peut infliger des blessures. Les Tzimisces se servent souvent de ce pouvoir pour transformer des chiens et autres animaux en de terribles cerbères et faire de leurs serviteurs mortels des *szlachtas*, de monstrueuses goules guerrières, servant à garder les refuges ou frapper les ennemis de terreur sur le champ de bataille.

Système : Lorsque ce pouvoir est utilisé en conjonction avec Métamorphose de l'argile mortelle, le joueur teste sa Force + Artisanat du corps (selon les difficultés précédemment indiquées). Les victimes Caïnites qui souhaitent guérir leur transformation peuvent le faire, comme s'il s'agissait de blessures aggravées (voir p. 260), même si aucun niveau de santé n'est réellement perdu.

Le Caïnite peut également utiliser Déchirement de la structure osseuse comme une arme, sans y associer les arts de remodelage de la chair. Chaque succès obtenu au test de Force + Artisanat du corps (difficulté 7) inflige un niveau de dégâts létaux à la victime, lorsque ses os se brisent, perçant les chairs et la peau. Les victimes vampiriques peuvent encaisser les dégâts létaux, mais leurs os demeurent cassés et déplacés. Cela peut, par exemple, provoquer des problèmes de déplacement ou de vue. Remettre les os en place est également traité comme la guérison de blessures aggravées.

Le vampire peut utiliser ce pouvoir sur lui ou sur d'autres pour créer des pics ou des griffes en os, sur les jointures des doigts ou les pieds, pour servir d'armes offensives ou sur tout le corps, comme des "palissades" défensives. Dans le premier cas, le récipiendaire subit un niveau de dégâts létaux. Dans le second cas, le sujet subit un nombre de niveaux de dégâts létaux égal à 5 moins le nombre de succès. (Un échec critique tue un sujet mortel ou envoie un vampire en torpeur.) Ces dégâts peuvent être guéris normalement. Les pics sur les jointures des doigts ou des pieds infligent des dégâts létaux de Force + 2, alors que les pics défensifs infligent à l'attaquant des dégâts létaux égaux à sa Force, à moins d'obtenir trois succès ou plus à son test d'attaque. (Le défenseur muni de pics subit normalement les dégâts.) Les pics ajoutent également deux à tous les tests de dégâts suite à une étreinte ou un contact violent.

Les attaques les plus terribles avec ce pouvoir font exploser la cage thoracique de la victime, lui perçant le cœur avec ses propres os. Même si cela n'envoie pas un vampire en torpeur, cela lui fait perdre la moitié de ses points de sang, car le siège de sa vitæ se rompt en une mare rouge. Les victimes mortelles meurent instantanément. Cette attaque doit être déclarée avant de lancer les dés et nécessite cinq succès au test de Force + Artisanat du corps pour réussir. La victime perd les points de sang même si elle encaisse tous les dégâts létaux.

•••• Éveil du zulo

La forme de guerre traditionnelle des *voïvodes* Tzimisces mutables est la forme *zulo*, monstrueuse horreur de 2,50 m de haut, à la peau écailleuse verdâtre et aux bras puissants terminés par des ongles d'un noir de jais. Une rangée d'épines sort de la colonne vertébrale du *zulo* et la carapace extérieure exsude une graisse puante.

Système : La forme *zulo* coûte deux points de sang à éveiller. Tous les Attributs physiques (Force, Dextérité, Vigueur) augmentent de 3 points, mais tous les Attributs sociaux tombent à zéro, sauf lors d'interactions avec d'autres formes *zulo*. Cependant, un vampire sous forme *zulo* tentant d'intimider quelqu'un peut substituer sa Force à un Attribut social. Les dégâts infligés lors d'une bagarre augmentent d'un point suite aux jointures tranchantes et aux protubérances osseuses situées sur les mains de la créature.

••••• Ascendance de l'humeur sanguine

Un vampire maîtrisant ce pouvoir peut physiquement transformer tout ou partie de son corps en vitæ sensible. Ce sang est identique, sous tous les aspects, à la vitæ normale du vampire. Il peut s'en servir pour se nourrir ou le donner aux autres, créant des goules ou établissant des serments du sang. Si tout le sang est bu ou détruit, le vampire trouve la Mort Ultime.

Système : Le vampire peut transformer tout son corps ou une partie seulement, selon ses désirs. Chaque jambe peut se transformer en deux points de sang, de même que le torse. Chaque bras, la tête et l'abdomen valent chacun un point de sang. Le sang peut redevenir la partie du corps, tant qu'il est en contact avec le vampire. Si le sang a été utilisé ou détruit, le vampire doit dépenser un nombre de points de sang égal à ce qui a été perdu pour faire repousser la partie manquante.

Un vampire entièrement sous cette forme ne peut pas se faire planter de pieu dans le cœur, ne peut pas être coupé, frappé ou transpercé, mais peut être brûlé ou exposé au soleil. Le vampire peut se déplacer en coulant, goutter le long des murs ou se laisser couler par d'étroites fissures, comme s'il était sous la forme d'Avatar ténébreux (voir p. 204).

•••••• Maraudeur chiroptère

Encore plus terrifiant qu'Éveil du *zulo*, ce pouvoir transforme le vampire en une terrible chauve-souris bipède, à la mâchoire aux dents acérées et aux ailes de cuir veiné. Ce pouvoir confère tous les avantages de la forme *zulo*, en plus de quelques autres. La simple vision du chiroptère suffit à faire fuir les mortels ou les vampires de faible volonté.

Système : Le vampire obtient tous les avantages de la forme zulo. En plus, les ailes cannelées lui permettent de voler à 40 km/h, en emportant, sans pouvoir les manipuler, des objets de taille raisonnable. Le joueur peut faire un test de Force + Artisanats du corps (difficulté 6) pour ajouter des griffes osseuses là où devraient se trouver les mains. Ces griffes infligent des dégâts de Force + 2 dégâts aggravés. De plus, le vampire ôte deux points à la difficulté des tests de Perception liés à l'ouïe (mais ajoute un point aux tests d'Astuce et de Perception liés à la vue). Prendre la forme du Maraudeur chiroptère coûte trois points de sang.

BOLTON 02

Je ne perdrai pas le contrôle de mon corps. Pas cette nuit. Pas encore.

Pour calmer la Bête, je marche, cherchant la compagnie du Bétail pour ne pas que mes pairs Caïnites ne provoquent ma colère. Les fous ! Le tyran Alexandre est parti de cette prétendue Grande Cour, mais ils continuent à jouer les rôles qu'il nous a attribués. Nous complotons contre les reines des Artisans et les Seigneurs de guerre de Saxe et d'Angleterre. Nous nous plaisons à penser que nous sommes invincibles alors que nous nous rendons vers notre propre destruction.

Au moins là, parmi les voleurs, les commerçants et les lavandières de Paris, je suis loin de cet orgueil. Laissons mes nobles pairs venir ici et voir la vie qu'ils ont si stupidement abandonnée. Ils parlent de devoir et de destin, mais ils ne sont que les automates de la tyrannie. Les serments féodaux sont à double sens et le roi qui n'honore pas ses sujets finira par tomber. Le prince Alexandre, même s'il est éloigné de trois rangs de Caïn, ne pouvait pas rester en place sans le soutien de ses vassaux. Maintenant, son successeur répète les mêmes erreurs.

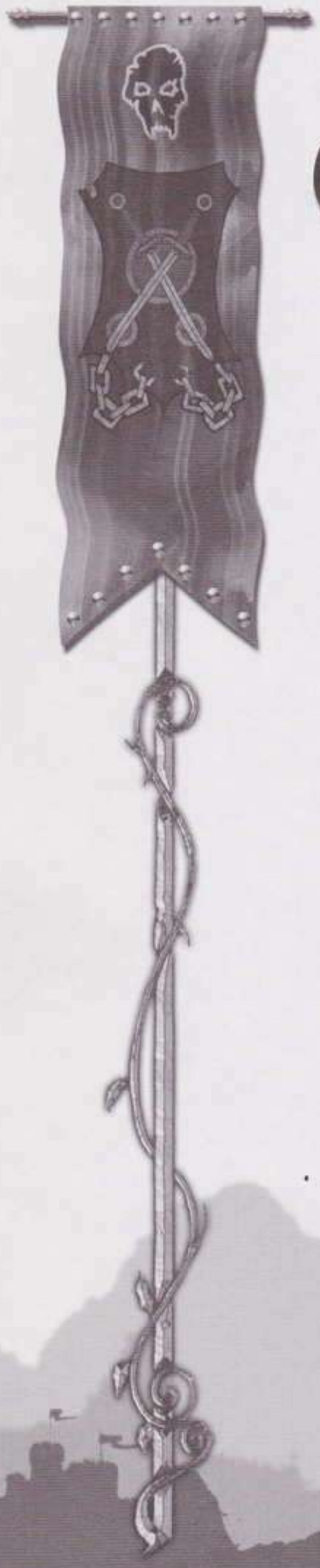
C'est là que nous devons trouver notre inspiration, notre vie. L'Étreinte fait mourir nos cœurs, mais ne nous ferme pas obligatoirement les yeux. Pendant que nous livrons bataille et nous énervons, ces hommes et femmes inférieurs vivent des vies de passion et de communauté. Il demeure une braise de cette vie dans nos cœurs morts, il nous appartient de l'attiser. Mais ils se moquent, nous traitent d'idéalistes ou de fous bercés d'illusion. Ils prient Caïn pour qu'il les guide. Ils livrent la guerre pour prouver leur maîtrise. Ils enragent comme des animaux sauvages. Pendant ce temps, ils oublient qu'ils sont nés pour vivre et traitent ceux qui étaient leurs frères comme de simples –

Là. Il semble tellement déplacé. Portant ses armes et marchant droit au milieu de travailleurs voûtés sous leur fardeau. Ils craignent les ténèbres, et il s'en réjouit. Il ne respire pas et porte des vêtements trop légers pour repousser le froid de la nuit. La peau de Sir Vincent est déjà froide, bien entendu, car il se moque de tout ce qui est vivant.

Il voit une prostituée aux cheveux roux sur les marches de l'auberge et je peux presque entendre les grondements de sa Bête. Il souhaite rassasier sa faim de sang raffinée. Mais c'est mon domaine et, contrairement à beaucoup d'autres, je prends très au sérieux le bien-être de mon troupeau.

Je m'approche par derrière, ma peau aussi chaude que celle d'une femme vivante, ma poitrine se soulevant en une respiration inutile mais bienvenue. Il ne me voit pas, avant qu'il ne soit trop tard.

J'oublie tout contrôle et me laisse aller à la justice.



Chapitre Sept : Les Effets Dramatiques

Vous ne pouvez pas vous sauver seuls, pauvres fous,
Vous ne pouvez pas arrêter la tempête imminente,
ni même en diminuer la force.
— Les Fragments d'Erciyas VIII (Prophéties)

Les chroniques de **L'Âge des Ténèbres** comprennent une grande variété de situations. Les personnages peuvent être impliqués dans des histoires de cour à Paris, débattre avec des érudits à Cordoue, faire la guerre dans le Levant contre les Assamites ou faire face à des paysans enragés en Transylvanie. Ils ont besoin de se nourrir, de s'abriter du soleil brûlant et – peut-être – de se faire passer pour des mortels dans un monde où les mortels pensent que les démons règnent sur la nuit. En tant que Conteur, vous devez traiter ces événements de la même manière et ce chapitre fournit un cadre et des outils qui vous permettront d'y arriver.

Comme toutes les règles de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, utilisez-les uniquement si elles n'interfèrent pas avec le jeu et votre chronique. Laissez l'interprétation remplacer les jets de dés le plus souvent possible. Recourez aux règles uniquement s'il y a un doute quant à l'aptitude du personnage à réussir l'action qu'il tente.

Les règles

Cette section fournit les règles qui permettent de résoudre un grand nombre de situations, à la fois communes et surnaturelles. Ces situations vont des affaires de routine (comme de soulever des objets et le marchandage) à la chasse et au combat, en passant par les affaires encore plus ésotériques. Cependant, cette liste est loin d'être exhaustive. La vie médiévale présente bien plus d'opportunités qu'il n'est possible d'en couvrir en un seul chapitre et vous êtes donc libre de créer vos

nouveaux systèmes ou d'adapter ceux qui existent à des situations spécifiques. La plupart de ces systèmes reposent sur le groupement de dés classique, composé d'un Attribut plus une Capacité, comme indiqué en p. 116.

Les réussites automatiques

Les réussites automatiques exigent généralement que le personnage y consacre une action, mais sont considérées comme des routines et ne nécessitent pas, dans la plupart des cas, de test de dés.

• **Utiliser du sang (guérir, augmenter les Attributs...) :** Les personnages vampiriques peuvent utiliser du sang stocké pour se guérir, accroître leurs Attributs physiques ou activer des pouvoirs. La gamme entière de ces possibilités, et les systèmes appropriés, sont décrits en p. 165. Notez que la dépense de sang pour accroître les Attributs ou alimenter les Disciplines ne constitue pas une action, même si l'utilisation des Disciplines en est généralement une.

• **Se relever :** Un joueur peut consacrer une action pour que son personnage se remette sur pied. S'il s'agit de sa seule action, aucun test n'est nécessaire. Si le personnage souhaite entreprendre d'autres tâches au cours du même tour, il doit recourir aux actions multiples (voir p. 118) et tester sa Dextérité + Athlétisme (difficulté 4). S'il réussit, le personnage se relève et peut tenter d'autres choses. Un échec indique que le personnage reste au sol. Un échec critique signale que le personnage se blesse en tentant de se relever, subissant ainsi un niveau de dégâts contondants.

• **Le mouvement :** Les personnages peuvent marcher, trotter ou courir sans que leurs joueurs ne fassent de test. Les personnages qui marchent peuvent avancer de sept mètres par tour, alors que les personnages qui courent peuvent progresser de 20 + (3 x Dextérité) mètres par tour. La marche ne compte pas comme une action en terme de groupements de dé (à moins que le Conteur décide que le personnage entreprend quelque chose de si complexe qu'un simple mouvement le distrait). Tout rythme plus rapide indique que le joueur doit entreprendre des actions multiples. Se déplacer plus vite que la moitié de la vitesse de course signifie que le joueur ne peut pas accomplir d'autre action. Les blessures peuvent réduire la distance de déplacement d'un personnage au cours d'un tour alors que certaines capacités peuvent accélérer ce rythme.

• **Préparer une arme :** Un personnage peut tirer un couteau ou une épée ou encocher une flèche en prévision d'un combat. Si le personnage n'entreprend pas d'autre action, aucun test n'est nécessaire. S'il souhaite préparer son arme tout en accomplissant une autre action, le joueur doit recourir aux actions multiples et tester sa Dextérité + Mêlée ou Dextérité + Tir à l'arc (difficulté 4). Avec un succès au moins, le personnage peut préparer son arme et agir sans encombres. Un échec indique que le personnage prépare son arme mais à un niveau effectif d'initiative de 1. Un échec critique signale que le personnage a lâché son arme, a brisé sa corde ou connaît un revers similaire.

• **Passer son tour :** Un personnage peut temporairement renoncer aux actes de son personnage et laisser agir le personnage ayant la seconde meilleure initiative (voir p. 243). Le personnage qui passe son tour peut toujours agir à la fin du tour, mais si tout le monde (tous les joueurs et le Conteur) choisissent de passer leur tour en même temps, personne ne fait rien et le tour s'achève. Passer son tour ne compte pas comme une action.

Les affaires mortelles

La vie et la non-vie sont inextricablement liées au Moyen Âge et de nombreux Caïnites préservent de forts liens avec des humains, soit en tant que seigneurs vampiriques, manipulant le Bétail à certaines fins, soit en cherchant à vivre au milieu d'eux en cachant leur nature véritable. Quel que soit le cas, les règles suivantes permettent au Conteur de diriger les actes de personnages vampiriques et mortels. Comme toutes les règles, les joueurs et le Conteur ne sont pas obligés de s'en servir et peuvent simplement les considérer comme des conseils d'interprétation.

Les comportements physiques

• **Escalader [Dextérité + Athlétisme] :** Grimper des surfaces verticales, qu'il s'agisse de falaises ou de murs, est chose courante pour ceux qui errent dans la nuit. Pour qu'un personnage escalade une surface, il teste sa Dextérité + Athlétisme (difficulté 6, même si l'utilisation de Disciplines améliorant les prises du personnage, comme le pouvoir de Métamorphose Serres de la Bête ou les protubérances osseuses dues à la Vicissitude, réduit cette difficulté à 4). Il s'agit d'un test étendu, chaque succès indiquant que le personnage a progressé d'environ 3 mètres. Le Conteur peut ajuster cette distance selon la difficulté de l'escalade (à 5 m sur une inclinaison facile comportant de nombreuses prises ou un seul mètre lors d'une ascension plus impressionnante le long d'un mur aux joints parfaits). Un échec signale que le personnage est momentanément incapable de progresser, peut-être par manque de prise praticable ou suite à un changement de position. Cependant, un échec critique peut être désastreux. À la discrétion du Conteur, le personnage peut rester bloqué, paniqué par la hauteur ou tomber.

• **L'encombrement [Force] :** La plupart des hommes de l'époque emportent avec eux les outils de leur métier, mais il existe des limites au poids d'équipement qui peut être transporté sans encombrer le personnage. Tous peuvent porter 10 kg d'équipement par point de Force (+ Endurance, s'ils en ont) sans pénalité. Si le personnage dépasse ce poids (appelé *limite d'encombrement*), toutes les difficultés des actions physiques augmentent d'un point. De plus, chaque tranche de 10 kg au-dessus de cette limite divise de moitié le mouvement de base du personnage. (Avec de 1 à 10 kg de trop, le personnage se déplace à la moitié de sa vitesse normale. Avec de 11 à 20 kg, il se

déplace au quart de cette vitesse et ainsi de suite.) Un personnage tentant d'emmener plus du double de sa limite d'encombrement ne peut pas bouger. Il n'est pas utile de faire respecter strictement cette règle (en obligeant les joueurs à avoir une liste détaillée de l'équipement de leur personnage), mais il est toujours utile d'empêcher les personnages de devenir des chevaux de bât.

• **Sauter [Force ou Force + Athlétisme] :** Le saut est une tâche simple et les sauts courts peuvent se faire sans test. Les sauts plus longs ou ceux durant lesquels il peut se passer un imprévu, se testent à difficulté 3. Les sauts sans élan se font sous la Force du personnage, alors que les sauts avec élan dépendent d'un test de Force + Athlétisme. Chaque succès permet au personnage de sauter 50 cm verticalement ou un mètre horizontalement. Un échec indique que le personnage n'est pas parvenu à franchir la distance requise, même s'il peut faire un test de Dextérité + Athlétisme pour se rattraper à un rebord et éviter une blessure lors de sa chute. Lors d'un échec critique, le personnage rate son saut, soit en ne franchissant pas la distance requise et en tombant, soit en sautant trop loin et heurtant violemment un obstacle, les conséquences demeurant les mêmes. Les personnages peuvent tenter d'apprécier la distance nécessaire de saut (et donc le nombre de succès nécessaire). Pour ce faire, les joueurs doivent obtenir trois succès à un test de Perception + Athlétisme (difficulté 6).

• **Soulever [Force] :** Certains Caïnites sont capables d'exploits de force surhumains, alors que d'autres ne sont pas différents des mortels du Moyen Âge ténébreux. Dans le tableau des exploits de force se trouvent les niveaux de Force minimaux pour soulever ou endommager divers objets *sans* avoir à faire de test. (Par exemple, un personnage avec 4 en Force peut jeter un baril plein sans faire d'effort particulier pour le soulever.) La Discipline de Puissance améliore le pouvoir du personnage, chaque point dans la Discipline s'ajoutant à sa Force effective. À la discrétion du Conteur, la Force nécessaire peut être réduite si le personnage souhaite simplement tirer un objet (au lieu de le soulever ou de le briser).

Un personnage peut tenter de soulever un objet plus lourd que ne le lui permet sa Force, mais cela lui demande un test de Volonté (difficulté 9). Chaque succès accroît d'un point la Force effective du personnage (donc un personnage avec 4 en Force et obtenant deux succès aurait une Force effective de 6). Un échec n'altère pas la Force effective du personnage, mais un échec critique indique que les vains efforts du personnage le blessent et lui infligent un niveau de santé de dégâts aggravés suite à des douleurs musculaires ou en se laissant tomber l'objet sur le pied.

Plusieurs personnages peuvent œuvrer de concert pour soulever un objet, tous faisant séparément un test de Volonté et combinant leurs succès. Le nombre de personnages qui peuvent coopérer pour soulever un objet est à la discrétion du Conteur.

EXPLOITS DE FORCE

Force	Exploit	Poids soulevé
1	Déchirer une chemise	20g
2	Casser une chaise	50g
3	Traverser du pied un mur en torchis	100 kg
4	Briser un baril	180 kg
5	Retourner un chariot chargé	300 kg
6	Déchirer une cotte de mailles	350 kg
7	Plier une barre de fer épaisse de 2 cm	400 kg
8	Soulever un cheval	450 kg
9	Traverser du poing une palissade	550 kg
10	Soulever un chariot chargé	700 kg
11	Soulever une herse	900 kg
12	Briser un petit arbre	1300 kg
13	Soulever un engin de siège	1800 kg
14	Traverser du poing un mur en pierre	2200 kg
15	Renverser le mur d'un château	2700 kg

• **Ouvrir/Fermer une porte [Force] :** Ouvrir une porte verrouillée par la force brute nécessite un test de Force (difficulté 6). Le nombre de succès requis dépend du type de porte et de sa serrure. Un seul succès suffit à ouvrir la porte simplement fermée à clef d'un cottage, alors que deux ou trois succès sont nécessaires pour des portes plus solides ou fermées par un verrou. La porte barrée d'un château nécessite cinq succès au moins. À la discrétion du Conteur, tenter d'ouvrir une porte peut être une action étendue, l'accumulation des succès représentant les dégâts de plus en plus importants causés à la porte ou son chambranle. Le travail en équipe peut également permettre de forcer une porte, particulièrement dans le cas de grands portails comme celui d'un château (qui peut imposer une difficulté de 8 et nécessiter 10 succès ou plus avant de céder). En cas d'échec critique, le personnage subit un niveau de dégâts contondants alors que son épaule ou sa jambe souffre des coups répétés.

• **Nager [Vigueur + Athlétisme] :** Pour nager, un personnage doit avoir au moins un point d'Athlétisme. La plupart des nages de routine ne nécessitent pas de test, mais celles qui se font sur de longues distances ou dans des conditions difficiles en dépendent. Dans la plupart des cas, la difficulté du test de Vigueur + Athlétisme est de 5, mais peut être accrue d'un ou deux points dans des circonstances difficiles. Le manque de flottabilité naturelle des vampires fait que la difficulté de base augmente systématiquement d'un point (donc, la base est de 6). Les circonstances spécifiques déterminent quand un test est nécessaire : la nage sur de longues distances nécessite un test par heure et un seul succès permet de rester à flot, mais la difficulté d'un tel test augmente d'un point chaque heure. (Cela présume que le personnage nage à un rythme lent mais stable d'un à trois km/h. Ceux qui tentent de nager plus vite se fatiguent rapidement et refont le test après quelques centaines de mètres.) Les personnages en

condition difficile (dans une rivière en crue ou dans un fort courant) doivent faire un test tous les dix mètres. Ne pas obtenir de succès n'indique pas que le personnage se noie, mais plutôt qu'il est en difficulté et perd peut-être du terrain. Ce n'est qu'en cas d'échec critique qu'un personnage mortel commence à se noyer (voir La noyade en p. 264). Un Caïnite ne peut pas se noyer, mais peut connaître de grandes difficultés, attirant peut-être l'attention d'un prédateur ou plongeant sous la surface (rendant les progrès et la navigation difficile).

• **Jeter [Dextérité + Athlétisme] :** De petits objets (pesant moins de 2 kg) peuvent être lancés à une distance égale à (5 x Force) mètres. À chaque kilo supplémentaire, la distance à laquelle l'objet peut-être lancé diminue de 5 m. Les objets aérodynamiques ou aux formes irrégulières peuvent aller plus ou moins loin, à la discrétion du Conteur. Jeter un objet avec une certaine précision demande un test de Dextérité + Athlétisme (difficulté 6, à moins de la moitié de la portée potentielle ou 8 sinon). La taille de la cible et les caractéristiques de l'objet peuvent également modifier la difficulté, de même que les facteurs environnementaux, comme le vent et la lumière. Si un objet est lancé comme arme, consultez les règles en p. 253. Un succès ou plus indique que l'objet atterrit où il le devait. Un échec signale que l'objet rate sa cible. Un échec critique peut représenter n'importe quoi : laisser tomber l'objet (voire sur ses propres pieds) ou toucher un allié, selon les circonstances.

Le crime et l'administration

• **Les pots de vin et la corruption [Intelligence + Politique, Manipulation + Commerce] :** Dans toutes les bureaucraties, les roues de l'état tournent plus librement si elles sont lubrifiées, et l'Europe ne fait pas exception. Savoir qui payer pour obtenir un permis de guilde, libérer une connaissance "arrêtée à tort" ou organiser la présence – ou l'absence – de gardes dans une rue précise est un art qui connaît de nombreux pratiquants, mais peu de maîtres. Graisser la patte à un officiel est un procédé en deux étapes. Tout d'abord, l'officiel adéquat doit être identifié, ce qui nécessite un test d'Intelligence + Politique (difficulté proportionnelle à la légalité et à la facilité de la tâche désirée). Par exemple, déterminer l'officiel à payer pour obtenir un espace de vente au marché est facile (difficulté 3) alors que d'identifier une source potentielle d'informations sur les tours de garde du baron est complexe (difficulté 7). Les tests ratés n'ont aucun effet, mais un échec critique peut signaler que les mauvaises personnes entendent parler des efforts du personnage. À la discrétion du Conteur, le joueur peut tester son Intelligence + Commerce si la question est en rapport avec le commerce et les biens.

Une fois la source adéquate localisée, elle doit être approchée et convaincue de coopérer. Cela nécessite un test de Manipulation + Commerce, difficulté allant de la Volonté à la Volonté + 3 de l'officiel, selon la légalité de la tâche. Les succès indiquent que l'officiel a été payé et le degré de réussite : un succès signale que l'officiel acheté est pétri de remords et susceptible de confesser sa faute alors que cinq succès représentent un officiel gardant son calme. Un échec définit que l'officiel accepte l'argent mais ne rend pas de "faveur". Un échec critique indique que l'officiel intente une action contre celui qui tente de le soudoyer.

• **Acheter et vendre [Manipulation + Commerce] :** Même si les pièces de monnaie existent dans toute l'Europe, le troc demeure la pierre angulaire de l'économie du monde médiéval. Les marchés et foires (et non les magasins) sont les plus grandes sources de biens (même si les artisans et spécialistes vendent dans des échoppes permanentes). Les fermiers arrivent aux portes de la ville à l'aube et achèvent leur vente au cours de la journée.

Trouver des biens communs sur le marché est un procédé simple, qui ne prend généralement que quelques minutes. Les objets moins communs peuvent nécessiter un test de Perception + Commerce, difficulté selon la rareté de l'objet recherché. Le marchandage est le principal moyen d'acheter et de vendre des biens, particulièrement en troquant d'autres biens ou des services plutôt qu'en recourant à l'argent. Le marchandage est représenté par un test en opposition de Manipulation + Commerce, le gagnant bénéficiant d'un escompte proportionnel au nombre de succès obtenu. Un succès est environ égal à 10 pour cent, alors que trois succès poussent le vendeur à descendre au prix minimal. Cinq succès permettent à l'acheteur de convaincre le marchant de vendre à perte.

• **Dénicher des rumeurs [Variable] :** Les nouvelles sont importantes pour les citoyens du monde médiéval ténébreux et sont souvent échangées dans les tavernes et sur les marchés, qui sont des lieux de commérages et d'échanges d'histoires venues de loin. Écouter les nouvelles est assez simple, nécessitant un test de Charisme + Vigilance, les succès indiquant le nombre et le détail des histoires. Il est plus difficile de trier la vérité de la fiction, et demande un test de Perception + la Capacité qui couvre le mieux le sujet de la conversation. Commerce, Politique ou Étiquette sont des choix fréquents, mais ne sont pas les seuls. Les ragots populaires sont faciles à apprendre (difficulté 3), mais les informations jalousement gardées sont difficiles à dénicher (difficulté 7 ou 8). Bien entendu, un marché local (comme celui de Kings Lynn) est moins susceptible de connaître les nouvelles de toute l'Europe par rapport à une foire régionale (comme celles de Troyes ou Lübeck).

• **Diriger un domaine ou une entreprise [Variable] :** Diriger une entreprise ou un grand domaine (comme celui d'un seigneur) nécessite d'avoir le sens des affaires et de savoir équilibrer les comptes tout en faisant en sorte que tout se passe pour le mieux. La Capacité nécessaire est Sénéchal, mais d'autres entrent également en jeu. Traiter des affaires quotidiennes d'une petite maison de Lincoln est à difficulté 4 – principalement de la routine, sauf dans les circonstances économiques les plus ardues – alors que la direction de la forteresse du roi à Paris, le Louvre, est au moins une difficulté 7, même dans les circonstances idéales. Engager du personnel nécessite un test de Perception + Empathie, la difficulté étant liée au nombre d'employés disponibles. Un succès indique l'embauche d'une aide utile, trois d'un travailleur sérieux,

cinq succès permettent de dénicher un talent exceptionnel indispensable dans l'entreprise ou la maison. Garder ces employés (et s'assurer de leur honnêteté) fait partie de la routine, mais s'il y a des problèmes, il faut un test de Charisme + Commandement pour les remettre dans le rang. Tenir les comptes, s'occuper des approvisionnements et des objets nécessaires nécessite un test de Perception + Sénéchal (et peut-être de Perception + Investigation pour repérer tout mauvais comportement).

Entretenir des relations avec les ouvriers locaux et associations de commerçants (appelées guildes, communes ou corporations) est souvent aussi important que de traiter les affaires quotidiennes de la maison. Cela nécessite un test hebdomadaire de Manipulation + Sénéchal. Les personnages qui sont des personnalités majeures de la guilde doivent également composer avec les autorités séculières (noblesse) et spirituelles (clergé), qui ne peuvent pas faire partie des membres. Traiter avec elles dépend de tests d'Intelligence + Politique. Il est clair que même si la société médiévale a de nombreux préjugés sexistes, les femmes *sont* acceptées comme étant une partie vitale des affaires, soit parce qu'elles travaillent avec leur mari, soit parce qu'elles ont des entreprises à elles.

• **Poursuite [Dextérité + Athlétisme/Équitation] :** Les Caïnites peuvent être obligés de chasser leur proie ou de fuir des poursuivants (comme des chasseurs de sorcières ou d'autres Caïnites). Ces poursuites peuvent être résolues simplement si un personnage/groupe est clairement plus rapide que l'autre (voir mouvement) et qu'il n'existe aucune possibilité d'évasion. Le plus rapide rattrape le plus lent (ou lui échappe). Cependant, si les deux sont de vitesse comparable ou que le terrain regorge de possibilités d'évasion, la poursuite est plus complexe, dépendant de l'endurance (du moins dans le cas des mortels) et la ruse plutôt que sur la simple vitesse. Le système qui suit permet de simuler de telles poursuites.

La poursuite est une action étendue dans laquelle chaque participant teste sa Dextérité + Athlétisme (à pied) ou Dextérité + Équitation (à cheval). La cible commence la poursuite avec un nombre de succès supplémentaires dépendant de la distance initiale entre elle et ses poursuivants : un succès par tranche de deux mètres à pied, un succès par tranche de 10 mètres à cheval. À chaque tour de poursuite, la cible et son poursuivant font le test approprié et additionnent leurs succès à ceux déjà accumulés. Si le nombre de succès du poursuivant excède celui de la cible, celle-ci est rattrapée et le poursuivant peut tenter ce qu'il juge bon pour mettre fin à la poursuite. Sinon, la poursuite continue. À la discrétion du Conteur, un test de Perception peut être nécessaire pour que le poursuivant garde sa cible en vue. La difficulté de base de ce test se situe entre 4 et 6 (selon les circonstances) et chaque succès que la cible a en plus de son poursuivant ajoute un point à la difficulté. Si le test échoue, la cible s'est échappée (même si le poursuivant peut continuer à chercher). Un échec critique indique que le poursuivant prend quelqu'un d'autre pour sa cible, ou pire. Les mortels peuvent poursuivre (ou être poursuivis) pendant un nombre de tours égal à deux fois leur Vigueur. Chaque tour supplémentaire leur impose une pénalité de difficulté de + 1 aux tests de poursuite/évasion.

Exemple : *Le sorcier Tremere Adolphus fuit dans les rues de Budapest, devant Constantin, le guerrier Tzimisce. Comme les rues sont chargées, le Conteur juge que la difficulté de base du test de Perception est de 6. Les succès d'Adolphus sont au nombre de 6 jusqu'ici, alors que Constantin n'en a que 4, pour une différence nette de 2 succès. Ainsi, la difficulté du test de Perception est de 8 (6+2). Constantin a intérêt à avoir un regard d'aigle…*

• **Filature [Dextérité + Furtivité] :** Parfois, un personnage souhaite en suivre un autre sans être vu, procédé appelé filature. Le personnage effectuant la filature devrait tester sa Dextérité + Furtivité (difficulté 6), et obtenir au moins un succès pour ne pas être vu. Un échec au test ne signifie pas obligatoirement que le personnage est vu (à la discrétion du Conteur), mais un échec critique presque certainement. Le personnage suivi peut tenter de détecter ses poursuivants, soit parce qu'il est un espion ou parce que son poursuivant a fait un faux pas. Pour ce faire, il doit tester sa Perception + Vigilance, en opposition à la Dextérité + Furtivité de son ombre. La difficulté de base de ces actions est de 6, mais elle peut être modifiée vers le haut ou le bas selon les conditions, comme la présence d'une foule ou la connaissance du terrain. Si la cible obtient plus de succès que son poursuivant, elle le localise. Sinon, elle n'a pas conscience d'être suivie. Pour minimiser les chances de détection, des groupes de poursuivants peuvent travailler de concert (ce qui nécessite un entraînement particulier), se passant sans cesse le relais pour que personne ne se détache de la foule. Ces groupes peuvent combiner leurs tests de filature.

• **Se dissimuler [Dextérité + Furtivité] :** Le combat n'est pas la solution à tous les problèmes. Dans de nombreux cas, la discrétion est plus utile que l'affrontement direct. Les personnages ayant Occultation peuvent utiliser cette Discipline pour se cacher, mais d'autres peuvent tenter de se faufiler derrière des gardes ou de se tapir dans l'ombre en n'utilisant que leurs talents. Cela nécessite un test de Dextérité + Furtivité, à une difficulté de base de 6, qui peut être augmentée (si les gardes sont particulièrement vigilants ou s'il n'y a pas d'abris possibles) ou baissée (en cas d'obscurité, de nombreuses cachettes ou de distractions). Un test de Perception + Vigilance est également fait (collectivement) pour les gardes, à difficulté 6 (modifiée par les mêmes conditions). Si le personnage dissimulé obtient plus de succès que les gardes, il les contourne. Si les gardes ont autant de succès (ou plus) que le personnage dissimulé, il est détecté. Un échec critique de la part de ce dernier indique qu'il fait quelque chose qui rend sa présence évidente, comme marcher à découvert ou marcher sur la queue d'un chat. Un échec critique de la part des gardes signifie qu'ils manquent totalement d'attention, parlant par exemple des événements de la nuit passée à la taverne, voire s'endormant. Dans les situations où il est peu commode de tenir compte des traits de tous les gardes, le joueur teste sa Dextérité + Furtivité, à une difficulté reflétant la sécurité générale de la zone. Utilisez le nombre de succès pour illustrer la réussite du personnage.

• **Pister [Perception + Survie] :** Contrairement à la filature, où le personnage suit sa cible de près, le pistage est l'art de suivre quelqu'un grâce aux seules traces de son passage. Le pisteur utilise les empreintes de pas, les dommages causés à la végétation et autres signes physiques pour suivre leur proie, souvent en combinaison avec une bonne dose d'instinct. Le nombre de succès lors du test nécessaire de Perception + Survie détaille le montant des informations disponibles. Un succès permet au pisteur de savoir que la cible est passée dans les parages alors que trois lui révèlent si ce passage s'est fait il y a longtemps et le nombre de personnes qui l'accompagnaient. Cinq succès ou plus permettent au pisteur de connaître le poids et la taille de sa cible, ainsi que des blessures éventuelles ou un poids transporté (grâce aux empreintes de pas, leur profondeur…).

La difficulté de base du pistage est de 6, mais peut être inférieure si la cible est un groupe important ou si elle est imprudente. La difficulté augmente si le terrain est difficile (sur des pavés) ou si le temps ne s'y prête pas (pluie). Les signes du passage s'effacent avec le temps, donc la durée écoulée depuis le moment où la cible est passée est également un facteur important. En cas d'échec critique, non seulement le pisteur ne retrouve pas la piste, mais sa maladresse a brouillé les traces et il est impossible pour les autres de reprendre la piste. Un personnage peut couvrir ses propres traces avec un test d'Astuce + Survie (difficulté 6, modifiées par les circonstances). Chaque succès augmente d'un point la difficulté d'efforts ultérieurs pour le pister.

• **Enquête [Perception + Investigation] :** Les secrets abondent dans les nuits médiévales, qu'il s'agisse de l'identité de l'éminence grise d'un roi ou d'un régent, de la méthode pour faire entrer des marchandises illicites dans une ville, de la raison d'un meurtre brutal ou du lieu de rassemblement des hérétiques. Chercher des indices – physiques, sociaux ou psychologiques – qui projettent une certaine lumière sur ces mystères est une affaire complexe qui varie grandement selon les circonstances et la nature de l'enquête. Il peut s'agir d'un examen systématique des moindres détails, ou d'une enquête plus intuitive, selon la logique de l'enquêteur. La première méthode demande plus de temps, mais donnera généralement des indices. La seconde saute des étapes pour un résultat plus rapide, mais aux dépens de la précision ou de la profondeur. Un seul test de Perception + Investigation couvre environ une nuit de travail systématique (difficulté 4), environ une scène de travail normal (difficulté 5) et quelques minutes seulement de travail intuitif (difficulté 7). Un succès révèle les détails de base alors que plusieurs permettent d'obtenir des informations détaillées et pourrait même autoriser des déductions basées sur des preuves physiques. En cas d'échec critique, des indices évidents sont ratés ou détruits accidentellement. À la discrétion du Conteur, ce procédé peut être une action étendue, sur plusieurs nuits de travail.

• **Interrogatoire [Manipulation + Empathie/Intimidation] :** Souvent, poser des questions ne suffit pas. Parfois, la "persuasion" est nécessaire pour rassembler les informations voulues et de tels actes sont très appréciés dans le monde médiéval ténébreux. L'interrogatoire peut avoir la forme d'un questionnement prudent mais intelligent de la cible, la poussant à aborder des sujets sur lesquels l'interrogateur désire les informations. Même si la torture mentale n'est pas inconnue, la violence et douleur physiques sont les "méthodes" principales à cette époque, et les services d'un bon interrogateur sont très appréciés. Les techniques utilisées varient considérablement, particulièrement en ce qui concerne les créatures surnaturelles. Par exemple, plonger la tête du sujet sous l'eau demeure sans effet sur un vampire qui ne respire pas et la capacité innée d'un vampire à se guérir lui permet d'effacer rapidement toute blessure. Le système est donc abstrait, nécessitant que l'interrogateur fasse un test de Manipulation + Intimidation (difficulté 6) alors que la cible teste sa Volonté + 3 ou sa Vigueur (+ Endurance) + 3, en choisissant le groupement de dés le plus avantageux. En cas de torture mentale, la cible résiste toujours avec sa Volonté. Dans le cas d'une persuasion plus amicale, l'inquisiteur teste sa Manipulation + Empathie en opposition avec la Volonté de la cible.

Avec la persuasion comme la torture, l'interrogateur obtient des informations s'il obtient plus de succès que la cible. La quantité et les détails dépendent du nombre de succès net de l'interrogateur. Si le nombre de succès net est égal ou supérieur à la Volonté de la cible, elle se soumet et avoue à l'interrogateur tout ce qu'elle sait. Un échec critique de l'un des deux peut avoir plusieurs significations possibles. Par exemple, le sujet peut accidentellement dévoiler des informations, alors que l'interrogateur peut aller trop loin et blesser son sujet. Dans le cas des Caïnites, un échec critique peut plonger le personnage en frénésie…

La torture peut être poursuivie un temps limité avant de blesser sérieusement le sujet. À chaque tour de torture, le sujet perd un niveau de santé (torture physique, à traiter comme des dégâts contondants) ou un point de Volonté temporaire (torture mentale). Si la santé atteint le niveau Infirme ou que la Volonté tombe à zéro, le sujet s'évanouit.

• **Intimidation [Force/Manipulation + Intimidation] :** La manipulation subtile est le lot quotidien des Caïnites et des nobles, mais parfois une approche plus directe est nécessaire, et le recours à l'intimidation et aux menaces directes est utilisé pour persuader des individus récalcitrants. Également apprécié par les brutes de basse extraction, l'intimidation fonctionne passivement et activement. L'intimidation passive est le résultat de la forme et de l'attitude du personnage. Au marché, la foule se sépare pour laisser passer un soldat à l'air dur et les tenanciers d'auberge lui assignent une place dès qu'il entre. Plus le niveau en Intimidation du personnage est élevé, plus les autres gardent leurs distances, même si certaines brutes prennent cela pour un défi et agissent en conséquence. L'intimidation passive ne nécessite pas de test.

Une intimidation active peut être subtile ou ouverte, impliquant une intimation ou une menace directe. Les menaces intimées nécessitent un test en opposition : le personnage teste sa Manipulation + Intimidation contre la Volonté de la cible. Celui qui veut intimider doit obtenir plus de succès que sa cible pour réussir à lui faire peur, le

nombre de succès net indiquant son degré de succès. Les niveaux de Présence accordent à l'un ou l'autre des succès automatiques. Si celui qui tente d'intimider obtient moins de succès que sa cible, celle-ci n'a pas peur de lui. Si le personnage obtient un échec critique, ses efforts ratent totalement et la cible peut même s'amuser de ses efforts pathétiques. Les menaces directes – impliquant généralement une certaine violence – fonctionnent de la même manière, mais dépendent d'un test de Force + Intimidation et non Manipulation. La cible peut également utiliser Force + Intimidation au lieu de sa Volonté.

Les comportements sociaux

• **Bamboche [Charisme + Empathie] :** Les vampires sont des créatures sociales, et peuvent se réjouir d'actes hédoniques. Ces activités peuvent également être utiles pour influencer d'autres personnes (en léchant les bottes à un allié potentiel ou pour découvrir des informations) ou pour renforcer les liens entre personnages. La difficulté de base est de 6, mais peut être affectée par la Nature des personnes impliquées. Un Passionné se détend plus facilement et a plus de chance d'influencer les autres qu'un Pénitent, par exemple. Le nombre de succès indique le degré de réussite, alors qu'un échec critique révèle un faux pas d'importance (insulter la cible, commencer une bagarre, laisser tomber sa façade humaine…)

• **Baratin [Manipulation + Subterfuge] :** Les arguments raisonnés fonctionnent assez bien au sein de la noblesse ou du clergé, mais dans la rue, réfléchir rapidement et parler plus vite encore font souvent la différence entre une rencontre agréable et se retrouver face à un garde armé. En recourant à la vérité, au mensonge ou au mélange des deux, le but est de convaincre (ou déconcerter) la cible. Le locuteur teste sa Manipulation + Subterfuge, alors que la cible teste sa Volonté. La difficulté est de 6 pour les deux, et celui qui obtient le plus de succès l'emporte, soit en convaincant l'interlocuteur de la véracité de ses propos, soit en ne se laissant pas emberlificoter. Si les deux personnages ont le même nombre de succès, la conversation se poursuit un tour de plus. Un échec critique de la part du locuteur indique qu'il est allé trop loin et qu'il est pris en flagrant délit de mensonge. Un échec critique de la part de la cible signale qu'elle croit dur comme fer en ce que lui dit le locuteur et qu'elle argumentera dans ce sens, même si on lui présente une preuve du contraire.

• **Séduction [Variable] :** Si les aspects physiques du sexe perdent une grande partie de leurs attraits après l'Étreinte, ils sont plus que compensés par l'extase du Baiser, qui provoque une dépendance. De plus, les vampires sont des prédateurs sociaux et le noir plaisir d'entraîner les mortels dans une liaison illicite ne fait que croître au fil de la non-vie. Le procédé de séduction est long, impliquant diverses étapes et souvent toute une gamme de talents. Il vaut souvent mieux résoudre cela par l'interprétation, mais le système suivant peut être d'une aide utile.

La première étape est d'approcher le sujet et d'ouvrir le dialogue. Cela nécessite un test d'Apparence + Subterfuge, la difficulté étant égale à l'Astuce + 3 de la cible. Un succès indique que l'intérêt de la cible est éveillé et qu'elle répond favorablement. Des succès supplémentaires signalent un intérêt profond et réduisent

la difficulté des tests suivants. Un échec critique reflète que la cible n'est pas intéressée ou se sent offensée.

La seconde étape est d'approfondir le contact initial par des réparties séduisantes et intelligentes. Cela nécessite un test d'Astuce + Subterfuge (difficulté égale à l'Intelligence + 3 du sujet). Un succès ou plus signifie que la relation progresse et chaque succès après le premier réduit la difficulté des tests suivants. Un échec indique que le sujet part, mais demeure en bons termes avec le personnage (peut-être appelé par un engagement ou simplement pas intéressé par une liaison amoureuse). En cas d'échec critique, la cible s'offense des efforts du personnage et part, en colère.

La troisième et dernière étape nécessite un test de Charisme + Empathie, difficulté égale à la Perception + 3 du sujet. Si le personnage obtient un ou plusieurs succès à ce test, le sujet est d'accord pour que la relation aille plus loin, amoureux du personnage et prêt à "faire plus ample connaissance". Tout ce qui suit peut être interprété, mais peut impliquer une intimité physique et/ou un Baiser. Un échec à ce dernier test indique que la séduction échoue (mais peut être poursuivie ultérieurement). Un échec critique représente toujours la séparation irrévocable.

Les comportements artistiques et académiques

• **La création artistique [Variable] :** Même s'il n'est pas aussi renommé que les époques qui ont suivi, le Moyen Âge voit la naissance de nombreuses grandes œuvres d'art. Les troubadours créent des chansons et de magnifiques travaux ornent les églises et les palais. De nombreux Caïnites s'impliquent dans ces entreprises, souvent en étant mécène des arts, mais aussi directement, cherchant à créer en personne quelque chose de beau, qu'il s'agisse d'une peinture, d'une tapisserie, d'une chanson ou d'un conte. Selon leur inclinaison personnelle, une telle entreprise peut être une démonstration de leur sophistication, un exutoire de créativité difforme ou un point d'ancrage envers leur vie mortelle perdue. Même si les Toréadors sont réputés pour leur amour de l'art, d'autres Caïnites ont également de tels penchants.

Le processus créatif varie d'un personnage à l'autre et d'une œuvre à l'autre, mais suit trois étapes de base : conception, exécution et présentation. Le joueur peut choisir le thème de base et le style d'œuvre, mais un test de Perception + Expression ou Perception + Artisanats (selon le type d'œuvre) indique si le personnage sait mettre son idée en valeur. La difficulté de ce test varie selon la complexité de l'œuvre. Un simple poème est à difficulté 4 alors qu'une chanson qui tourne le prince en dérision tout en semblant le louer est à difficulté 8. Dans le cas d'œuvres statiques, comme la peinture ou la sculpture, le nombre de succès indique la qualité de l'œuvre et donne une idée de son acceptation. Les œuvres de représentation – chants, pièces de théâtre... – dépendent autant du talent des acteurs ou orateurs (voir Discours ou Représentation), mais le test initial reflète la qualité sous-jacente. Une bonne représentation peut améliorer les réactions face à une pièce médiocre, tout comme la véritable qualité d'une œuvre peut transparaître malgré une piètre représentation. Pourtant, transformer un ouvrage grossier en chef-d'oeuvre est toujours un défi d'importance...

• **Discours [Charisme + Expression/Commandement] :** Que l'on s'adresse à un tribunal ou à une armée, le discours est un talent vital au Moyen Âge. La capacité à manipuler d'autres personnes et à faire porter ses paroles est un outil principal pour les politiciens, les généraux et le clergé. Lorsqu'un personnage cherche à en influencer d'autres de cette manière, il teste son Charisme + Expression ou Commandement. Utilisez le premier si le personnage enchante la foule et le second s'il tente de pousser la foule à agir. La difficulté du test est généralement de 6, mais peut augmenter ou diminuer selon la taille et l'attitude du public. Un petit rassemblement amical est bien plus ouvert à la manipulation qu'une importante foule hostile. Le nombre de succès indique la force de l'emprise de l'orateur sur son public (s'il n'obtient aucun succès, son influence est négligeable). Un test se soldant par un échec critique peut nuire à la réputation du personnage ou rendre hostile une foule amicale. Une préparation adéquate (Intelligence + Expression) peut réduire ou augmenter la difficulté du discours. La spontanéité (réelle ou feinte) fait paraître l'orateur plus sincère, mais un discours bien écrit peut faire la différence entre le succès et l'échec.

• **Représentation [Charisme + Représentation] :** Les veillées de contes, les récitals de musique et les pièces de théâtre impliquent un ou plusieurs intervenants en représentation devant un public. Lorsqu'un personnage est concerné par une telle représentation, il teste son Charisme + Représentation. La difficulté de base est de 6, mais peut être augmentée ou baissée selon l'humeur du public et le matériau utilisé. Un public hostile est difficile à satisfaire alors que la qualité d'une pièce bien écrite (voir Création artistique) transparaît même dans une mauvaise représentation. Un succès indique que la représentation se déroule bien, mais sans éclat. Trois succès signalent un événement mémorable qui sera raconté à la cour durant plusieurs semaines. Cinq succès ou plus définissent une représentation réellement magnifique qui reste plusieurs années dans les souvenirs de tous. Un échec indique un ou plusieurs problèmes mineurs. Un échec critique révèle une représentation véritablement catastrophique, qui restera dans les mémoires pour une foule de mauvaises raisons.

• **Recherche [Intelligence + Érudition] :** La longévité des Caïnites leur fait connaître de nombreuses expériences et sujets, mais trouver une information spécifique sur un sujet donné est souvent une tâche laborieuse. Les bibliothèques privées sont rares chez les mortels, généralement réservées aux institutions cléricales, même si de nombreux Caïnites ont collecté des livres au cours des siècles. Feuilleter tous ces tomes (souvent des œuvres d'art à part entière) en quête d'une information spécifique nécessite un test d'Intelligence + Érudition. Lorsqu'un personnage fait des recherches sur un sujet lié à une autre Connaissance (qu'il s'agisse de la loi romaine ou des

secrets des rites occultes), il teste son Intelligence + Érudition ou Connaissance concernée, en prenant le plus *petit* groupement de dés. Le nombre de succès indique la profondeur des informations obtenues. Un échec critique signale que le personnage n'a rien trouvé (ou a abouti à des conclusions erronées). Cependant, la rareté des livres signifie qu'en consultant ses propres livres, le nombre maximal de succès possible d'un personnage est limité par son historique Ressources. Cette restriction ne s'applique pas lors du recours aux bibliothèques ecclésiastiques ou universitaires.

La vie à la cour

• **Trouver des alliés politiques [Variable] :** La Guerre des Princes se livre autant dans le domaine politique que sur le champ de bataille. Trouver et garder des alliés politiques est une partie essentielle de ce procédé. En dépit de l'impression populaire, les jeux politiques brutaux ne sont généralement pas le fruit d'automates dénués d'âme, mais celui d'êtres normaux avec des sentiments, simplement impitoyables dans le but d'atteindre ce qu'ils veulent. Pour obtenir ce que *vous* voulez, les amis et alliés dignes de confiance sont essentiels. Un test de Perception + Politique permet à un personnage de trouver de bons alliés et un test de Charisme + Empathie lui permet de se lier d'amitié avec eux. Le statut relatif des partis et le degré de similitude déterminent cette difficulté. À la difficulté de base de 6, ajoutez le Statut de la cible et soustrayez celui du personnage.

Exemple : *Un ancilla avec 3 en Statut cherchant à se faire un protégé de 1 en Statut aurait une difficulté de 4 (6+1-3). Un nouvel arrivant à la cour (0 en Statut) aurait une difficulté de 9 pour gagner la confiance d'un homme d'état établi (3 en Statut) (6+3-0).*

Il faut du temps entre les tests, au moins quelques nuits. Le nombre de succès total accumulé indique la profondeur de l'amitié : 10 pour une connaissance, 20 pour une amitié naissante et ainsi de suite jusqu'à 80 ou 100, ce qui indique un lien qui dure plusieurs années (voire plus dans le cas des Caïnites). Les deux partis peuvent faire un test si tous deux désirent une amitié, mais les succès accumulés ne sont pas additionnés. L'amitié est souvent inégale.

• **Langue de vipère [Manipulation + Politique] :** Tout comme il est crucial de trouver des alliés, il est tout aussi important, dans la Guerre des Princes, de savoir manipuler l'opinion contre un rival politique. Cela nécessite un test de Manipulation + Politique, la difficulté étant déterminée par le degré de compétence et d'aptitude politique démontré par le rival en question. Tout le monde peut manipuler l'opinion contre le gaffeur de service, mais il est difficile de s'en prendre au héros du moment sans paraître mesquin. Le nombre de succès décide du niveau d'efficacité. Un succès plante le doute, cinq changent à jamais l'opinion publique. Notez qu'il peut falloir des douzaines de manipulations pour affecter réellement l'opinion de la cour dans son ensemble. Une campagne sournoise de diffamations et d'insinuations peut demander des mois d'efforts avant de porter ses fruits. Un échec critique au cours du processus transformera probablement l'affaire en un pugilat public ou sera la cause d'un duel.

Parfois, les insinuations chuchotées ne suffisent pas. Faire soupçonner quelqu'un d'un crime qu'il n'a pas commis est toujours une manière populaire de se débarrasser d'un ennemi. C'est particulièrement efficace s'il est soupçonné de commettre ce genre de crimes, sans avoir encore été attrapé. Faire naître ces accusations demande un test d'Intelligence + Subterfuge, la difficulté étant basée sur la légitimité de la victime. La fausse accusation en elle-même devrait être interprétée et de nombreuses autres règles seront certainement nécessaires au cours du processus.

Le sport et la guerre

• **La chasse et la chasse au faucon [Variable] :** La chasse joue un rôle important dans la société médiévale, permettant aux guerriers de démontrer leurs prouesses et d'affûter leurs talents. Tout d'abord, le chasseur doit maîtriser le pistage pour identifier et poursuivre sa proie (Perception + Vigilance), puis exercer ses talents de cavalier (Vigueur + Équitation). Le gibier habituel de ces chasses sont les sangliers et les ours et un cavalier a donc bien du mal à garder le contrôle de sa monture une fois la proie encerclée (Astuce + Équitation). Pour finir, la bête doit être achevée, généralement par la lance ou l'épée, testant le courage des guerriers (testez son Courage) ainsi que ses talents aux armes dans l'environnement clos de la forêt (Perception + Mêlée). D'autres chassent incluent la poursuite de cerfs et chevaux sauvages, en chassant à l'arc dans ce cas (Dextérité + Tir à l'arc). La chasse au faucon (Astuce + Animaux) est également appréciée, mais souvent réservée aux cercles sociaux les plus élevés.

• **Entretenir ses armes et son équipement [Perception + Artisanats] :** L'équipement utilisé au Moyen Âge est souvent soumis aux tensions, sans entretien régulier, il perd son efficacité ou casse. La plupart de ces tâches sont simples et routinières – graisser une selle, recoudre une déchirure sur un pourpoint ou attacher une nouvelle boucle – mais d'autres nécessitent un minimum de talent et d'entraînement. Entretenir une arme est peut être la tâche la plus importante et souvent ignorée par les soldats négligents. Sans entretien régulier – affûter la lame, graisser le mécanisme d'une arbalète, vérifier l'attache d'une pointe de lance – les armes deviennent de moins en moins efficaces et peuvent même se casser. Une armure a tout autant besoin d'entretien préventif si elle doit protéger efficacement (enlever la rouille, la garder souple et les attaches solides). Ce travail prend quelques minutes chaque jour (et les armes sont généralement entretenues tout de suite après le combat), mais le joueur ne teste sa Perception + Artisanats (difficulté 5) qu'une fois par semaine écoulée dans le jeu. (Pour entretenir certaines armes, le joueur peut tester sa Perception + Tir à l'arc ou Mêlée, mais la difficulté passe alors à 6). Un ou plusieurs succès indiquent que le personnage a fait tout l'entretien possible pour que son équipement demeure utilisable. Un échec signifie que, même si le personnage a

fait de son mieux, il oublie quelque chose. La nature exacte du problème est laissée à l'appréciation du Conteur, mais les suggestions incluent une lanière qui casse (au moment inopportun), une efficacité réduite d'une arme (dégâts - 1) ou une armure moins résistante (encaissement - 1). Un échec critique indique qu'au lieu d'entretenir son arme, les gestes accomplis abîment une ou plusieurs pièces.

• **Soigner les blessures [Variable] :** Les vampires se guérissent uniquement par le pouvoir de leur sang (voir p. 165), mais les mortels n'ont pas cette chance. La médecine médiévale est, au mieux, un art imparfait. Même si les hôpitaux et écoles de médecine existent, la plupart des soins médicaux sont entrepris par des villageoises qui comptent sur les remèdes naturels découverts par l'expérience, par erreur ou transmis par leurs prédécesseurs, parfois avec des éléments assurément non chrétiens. Cela ne signifie pas que ces médecines populaires ne sont pas efficaces. En effet, elles sont souvent tout aussi efficaces que celles administrées par des docteurs censés être bien instruits, parfois même plus. La guérison d'une maladie est terriblement aléatoire, mais les soins des blessures sont limités, mais efficaces. Les guérisseurs médiévaux de toute sorte peuvent apaiser la douleur et arrêter les infections légères. Les meilleurs docteurs sont censés être juifs, particulièrement juifs espagnols ou orientaux qui ont accès aux textes médicaux grecs, préservés par les musulmans.

La chose la plus basique qu'un guérisseur sache faire est de soulager la douleur d'un patient. Cela se fait grâce à divers emplâtres et infusions d'herbes, ainsi que grâce à des attelles et autres bandages. Pour ce faire, le guérisseur teste son Intelligence + Médecine ou Sagesse populaire à difficulté 5 + la pénalité de blessure du patient. (Si le patient est Invalide, la pénalité est de 5). Un seul succès suffit à diviser la pénalité de moitié pour une journée.

Un guérisseur peut également être d'une grande aide pour les mortels blessés suite à des dégâts contondants qui ne mettent pas sa vie en danger. Pour qu'un guérisseur accélère la guérison de telles blessures, le joueur teste son Intelligence + Médecine, à une difficulté de 5 + la pénalité de blessure du patient. Un succès divise par deux le temps de guérison du patient pour ces blessures. Un guérisseur peut tenter d'arriver au même résultat par la Sagesse populaire (à la place de Médecine), mais le test se fait alors à difficulté +2.

Étant donné l'avancée de la médecine, les guérisseurs européens sont bien moins utiles dans la guérison de blessures létales. Arrêter l'hémorragie d'une blessure dépend d'un test d'Astuce + Sagesse populaire ou Médecine (difficulté 3 + la pénalité de blessure du patient). Chaque succès empêche une blessure de saigner et de s'infecter. Si le patient est Infirme ou Invalide, cette stabilisation ne dure qu'une heure. Aider le processus de guérison est bien plus difficile. Lorsqu'un patient dépendant des soins d'un guérisseur est prêt à faire un test de Vigueur pour guérir un niveau de dégâts (comme décrit en p. 263), le guérisseur doit tester son Intelligence + Médecine, à une difficulté de 7 + la pénalité de blessure du patient. Chaque succès réduit d'un point la difficulté du test de Vigueur du patient (voir p. 263). À la discrétion du Conteur, le joueur d'un guérisseur juif ou d'un guérisseur ayant été formé en terre musulmane peut effectuer ce test à difficulté -1.

Tout échec lors des soins au patient signifie que les efforts en cours échouent, mais le guérisseur peut essayer autre chose après quelques heures (ou minutes s'il tente d'arrêter une hémorragie). Tout échec critique provoque immédiatement pour le patient la perte d'un niveau supplémentaire de dégâts létaux.

Pour en savoir plus sur la guérison des mortels, lire p. 262.

Les affaires Caïnites

En plus des préoccupations de leurs parents mortels, les Caïnites doivent s'occuper de leurs propres problèmes, comme la nourriture, les relations de clan... La section suivante indique les règles et détails des activités Caïnites lors des nuits médiévales. Une fois de plus, ces systèmes sont des guides pour les joueurs et Conteurs et ne devraient pas remplacer l'interprétation.

Les activités nocturnes

• **Se réveiller [Perception, Voie] :** Le lever et coucher du soleil sont une force importante pour les Caïnites. La plupart sont des êtres nocturnes, se réveillant (sur)naturellement après le coucher du soleil et tombant dans un sommeil profond à son lever. Même si un personnage peut user de Volonté pour rester éveillé durant la journée, il est difficile pour beaucoup de se réveiller tôt. Si un personnage est dérangé dans son sommeil, il peut tester sa Perception (+ Auspex, s'il le maîtrise) à difficulté 8. S'il obtient au moins un succès, il peut se réveiller et tenter de réagir. En étant réveillé ainsi, le personnage devrait lancer un nombre de dés égal à son niveau en Voie, à difficulté 8. Chaque succès permet au personnage d'agir durant un tour, même si plus de cinq succès signifient qu'il est bien réveillé et capable d'agir indéfiniment. (Cependant, s'il est réveillé la journée, un vampire ne peut pas avoir de groupement de dés plus important que son niveau en Voie.)

• **Trouver un refuge lors d'un voyage [Intelligence + Survie] :** De nombreux Caïnites européens ne voyagent pas beaucoup, préférant chasser dans les villes et les villages. Cependant, occasionnellement, ils ont besoin de voyager. Trouver un refuge convenable lorsqu'on voyage par terre est toujours un problème majeur. Les Caïnites ayant la Discipline Métamorphose ont moins de problème, recourant au pouvoir Fusion avec la terre pour plonger dans le sol. Les personnages dénués de cette capacité (ou qui ne veulent pas dépenser de sang) doivent s'en remettre aux méthodes plus classiques. Cela nécessite un test d'Intelligence + Survie, la difficulté dépendant de l'environnement. Dans les villages et forêts d'Europe, la difficulté va de 4 à 6 alors que les terres plus désertes sont à difficulté 7 ou 8. Le fait d'avoir des outils et un équipement susceptible d'aider à la fabrication d'un refuge (une bâche goudronnée par exemple) réduit la difficulté de deux points. Un test réussi signifie que le personnage a trouvé un abri. Un échec indique qu'aucun refuge n'a été

trouvé pour l'instant et que le personnage doit continuer de chercher. Cependant, un échec critique révèle que le personnage *pense* avoir trouvé un refuge convenable, mais qu'il découvrira – généralement trop tard – qu'il a un défaut fatal (par exemple, il est exposé au soleil, ou occupé par des Lupins).

• **La chasse [Perception] :** Les Caïnites doivent se nourrir pour survivre et tous passent une partie de la nuit à chercher des proies, qu'il s'agisse d'humains ou d'animaux. La difficulté pour trouver des proies – du moins convenables et accessibles – dépend du lieu. Après chaque heure passée à chasser, le vampire teste sa Perception, la difficulté dépendant du lieu. Les personnages chassant des proies non humaines peuvent réduire la difficulté de deux points (les rats, chiens et autres sont faciles à trouver). Les personnages subissant la sélectivité des proies (ce qui inclut *tous* les Ventrues) accroissent la difficulté du test d'un point (le maximum étant de 9). Les personnages ayant l'historique Troupeau (voir p. 159) réduisent la difficulté du niveau de l'historique s'ils chassent dans la zone fréquentée par le Troupeau. Chaque nuit, ces personnages ont également accès à un point de sang par niveau de Troupeau, sans faire de test, mais profiter de ces points annule le bonus de difficulté lors de la chasse.

Chaque succès indique qu'une victime adéquate a été identifiée (et peut être soumise pour servir de calice). Un échec révèle qu'il n'y a pas de proie convenable ni d'opportunités. Un échec critique représente une foule d'opportunités pour le Conteur : la proie peut mourir et devoir être dissimulée ou se révéler être bien différente de ce qu'elle paraissait être. La chasse peut être interprétée ou ignorée selon ce qui convient aux joueurs, au Conteur et au ton de la chronique. La quantité de sang qui peut être bue et les effets sur le mortel et le vampire sont décrits en p. 166.

TABLEAU DE CHASSE

Zone	Difficulté
Grande ville (Ex : Venise, Paris)	
Quartier populeux	4
Quartier commerçant	6
Catacombes	7
Environs du palais	7
Petite ville (Ex : Troyes, Nottingham)	
Place du marché	5
Quartier peu reluisant	6
Beau quartier	7
Autres	
Terres d'un monastère	6
Ferme	7
Route de pèlerinage	7
Village	7
Forêt	8
Hameau	8
Nature	9

• **Cacher un cadavre [Intelligence + Subterfuge] :** Délibérément ou accidentellement, parfois, un Caïnite tue sa proie (ou d'autres humains rencontrés). Même si les cadavres ne sont pas rares dans les villes médiévales, ceux qui sont drainés de leur sang sont susceptibles de provoquer un mouvement de panique parmi les masses superstitieuses. En conséquence, l'une des premières leçons pour la plupart des Caïnites est d'apprendre à disposer des preuves, soit en les faisant totalement disparaître, soit en dissimulant la cause de la mort. Lorsque le temps le permet, l'enterrement ou la disparition du corps est la méthode la plus évidente. Le joueur teste son Intelligence + Subterfuge, difficulté basée sur le nombre et la facilité d'accès des cachettes, allant de 4 en pleine nature à 8 dans une ville grouillante d'activité. Le nombre de succès indique la qualité de la cachette. Un succès signifie que le corps ne sera pas trouvé immédiatement, mais ne restera pas caché longtemps. Trois succès signalent que le corps ne sera probablement pas retrouvé sans recherches organisées. Cinq succès et plus signifient que le corps ne sera certainement pas retrouvé, quelles que soient les recherches entreprises.

• **Se faire passer pour un mortel [Charisme/Intelligence + Subterfuge] :** Il existe de nombreuses occasions où un Caïnite aura besoin de se faire passer pour un mortel. Il est facile de se faire passer pour un mortel pendant une brève période, nécessitant un test de Charisme + Subterfuge à difficulté 5 (8 pour les Nosferatus et autres Caïnites difformes). Le nombre de succès reflète la qualité de l'imitation. Un échec critique révèle que le personnage oublie un défaut durant sa représentation qui permet de voir sa nature non-vivante (comme ses canines, des larmes de sang ou le fait de ne pas respirer). Toute personne cherchant activement à découvrir la véritable nature du personnage teste sa Perception + Vigilance (difficulté 6) et doit obtenir au moins autant de succès que le vampire. Un Caïnite peut dépenser des points de sang pour se donner l'apparence de la vie – souffle chaud, peau colorée… – ce qui abaisse sa difficulté d'un point et augmente d'autant celle de l'observateur. Les détails sur cette utilisation du sang sont donnés en p. 166.

Une mascarade à long terme nécessite des compétences un peu différentes pour cacher les traits et habitudes de la vie d'un Caïnite, comme d'empêcher les observateurs de relier les absences du personnage avec les meurtres en ville, son train de vie nocturne… Cela nécessite donc un test d'Intelligence + Subterfuge, la difficulté dépendant des habitudes et routines du personnage (plus son style de vie est tape-à-l'œil, plus la difficulté est élevée). Un succès signifie que les autres ne cherchent pas immédiatement les forces de l'ordre ou les prêtres, même si le vampire semble "bizarre". Trois succès indiquent que les observateurs considèrent le personnage comme étrange, mais qu'il est bien considéré. Cinq succès et plus révèlent que les activités nocturnes du personnage n'éveillent aucun soupçon et qu'il est considéré comme un membre éminent de la communauté.

Le système de combat

Le combat et la guerre seront certainement des thèmes centraux dans de nombreuses chroniques de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, qu'ils soient associés aux conflits mortels qui minent l'Europe ou à la Guerre des Princes propre aux Caïnites. Cette section veut servir de guide dans toutes les affaires martiales des jeux de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, en s'attachant aux règles et non à l'ambiance. Les joueurs et Conteurs qui souhaitent mieux comprendre le combat médiéval devraient consulter les livres présentés dans la bibliographie en p. 18.

Les systèmes qui suivent tentent de représenter le sentiment du combat sans alourdir le jeu par des détails inutiles. Par nécessité, ces règles sont plutôt abstraites, mais sont censées être fidèles aux limitations et dynamiques du combat. Les mêmes systèmes s'appliquent aux mortels et aux Caïnites, même si ces derniers peuvent profiter de leurs compétences uniques dans le domaine martial.

Comme tout ce qui concerne **L'Âge des Ténèbres : Vampire**, le Conteur devrait être flexible. Les systèmes de combat doivent ajouter de la profondeur au jeu, non lui nuire.

Les types de combat

Il existe deux types de combat, avec le même système de base, mais présentant quelques différences mineures.

• **Le combat au corps à corps :** Ce système couvre le combat sans arme et la mêlée. Le combat sans arme dépend d'un test de Dextérité + Bagarre en groupement de dés principal et peut représenter une sale bagarre de taverne ou une honorable mise à l'épreuve. Les adversaires doivent pouvoir se toucher (éloignés de moins d'un mètre) pour s'engager dans un combat au corps à corps. La mêlée concerne les armes de contact, comme les gourdins ou les épées et est la forme principale de combat dans **L'Âge des Ténèbres : Vampire**. Les adversaires doivent être séparés d'un ou deux mètres pour s'engager dans une mêlée. Sans surprise, durant une mêlée, les adversaires testent leur Dextérité + Mêlée.

• **Le combat à distance :** Il s'agit d'un combat armé à base de projectiles comme des couteaux lancées ou à l'aide d'arcs et d'arbalètes. Les adversaires doivent normalement pouvoir se voir (et être à portée de tir) pour s'engager dans un tel combat. Le groupement de dés classique est de Dextérité + Tir à l'arc pour les arcs et arbalètes. Dextérité + Athlétisme couvre les armes de jet.

Les tours de combat

Le combat est souvent fluide, plusieurs choses se déroulant en même temps ou se chevauchant. Pour plus de simplicité dans le cadre du jeu, une structure plus rigide est appliquée durant le combat, des tours de combat de trois secondes servant à réguler les choses. Chaque tour de combat a trois phases distinctes : *initiative*, *attaque* et *résolution*.

Première phase : Initiative

Cette première phase détermine l'ordre dans lequel chaque personnage agira, évitant toute dispute sur l'ordre

des événements. L'action peut être de n'importe quel type : attaque, mouvement, passage d'un (bref) message. Chaque action devrait être décrite au Conteur avec tous les détails nécessaires et certaines peuvent nécessiter plusieurs tours de combat pour toucher à leur fin.

Tous les personnages ont un niveau d'initiative égal à leur Dextérité + Astuce. Pour déterminer l'ordre des actions, chaque joueur lance un dé et ajoute le résultat à son niveau d'initiative. Le personnage obtenant le plus haut score agit en premier, puis les autres personnages agissent en ordre de score décroissant. Si deux personnages ont le même score, celui qui a le plus haut niveau d'initiative de base commence. Si les niveaux d'initiative sont aussi égaux, les personnages agissent simultanément. Les pénalités liées aux blessures sont directement soustraites du niveau d'initiative d'un personnage.

Pour refléter la capacité des personnages rapides à réagir (par rapport aux plus lents), les actions sont indiquées en ordre inverse, du plus lent au plus rapide. Il peut s'agir d'une attaque, d'un mouvement ou de l'activation d'une Discipline (y compris la nécessaire dépense de sang ou de Volonté). Les actions peuvent être gardées en attendant le tour suivant, soit en attendant un moment précis ("Je frappe la goule *après* que Hans ait attaqué le Toréador") ou sous condition ("Si Lucita rate le Gangrel, je lui lance une dague"). Ces actions retardées peuvent se produire n'importe quand, après leur ordre désigné selon l'initiative, gênant ou suivant les actions d'un personnage plus lent. Si deux personnages retardent leurs actions jusqu'au même moment, celui qui a obtenu le plus haut niveau d'initiative pour le tour agit en premier.

Dans la plupart des cas, les personnages agissent selon leur ordre d'initiative. Retarder une action, comme nous venons de le décrire, est une exception, mais pas la seule. Il y a également les actions défensives et multiples. Un personnage peut entreprendre une action défensive selon les règles décrites en p. 247 si tant est qu'il lui reste des actions à faire.

Les actions multiples (qu'elles soient le résultat de l'activation de la Discipline de Célérité ou d'autres moyens), se passent à la fin du tour, une fois que tous les personnages ont eu l'occasion d'agir une fois. Si deux personnages ou plus font des actions multiples, elles se résolvent dans l'ordre de l'initiative, en dehors des actions défensives (comme de multiples esquives), qui se résolvent en cas besoin, après une attaque. Toutes les secondes actions doivent être accomplies avant que les troisièmes actions ne se fassent et ainsi de suite. Pour en savoir plus sur les actions multiples, lisez la p. 118, ainsi que les règles sur la Célérité en p. 184.

Deuxième phase : Attaque

Même si elles ne sont pas les seules actions possibles, les attaques sont le cœur d'un tour de combat. Tout comme l'utilisation d'un talent générique, chaque attaque nécessite que le joueur lance un nombre de dés égal à une combinaison Attribut + Capacité, selon le type de combat.

• **Le corps à corps :** Utilisez Dextérité + Bagarre (sans arme) ou Dextérité + Mêlée (armé).

• **Le combat à distance :** Utilisez Dextérité + Tir à l'arc (arcs et arbalètes) ou Dextérité + Athlétisme (armes de jet).

Si un personnage n'a pas de point dans la Capacité nécessaire, utilisez les règles qui permettent d'agir sans cette Capacité (voir p. 145). En résumé, le joueur lance un nombre de dés égal à l'Attribut concerné. Dans le cas du Tir à l'arc ou de la Mêlée, l'attaque subit également un modificateur de difficulté de +1.

En combat à distance, l'arme et les conditions peuvent modifier le groupement de dés comme la difficulté. Consultez Les attaques à distance (p. 253) pour en savoir plus sur le sujet.

La difficulté de la plupart des attaques est de 6. Elle peut être ajustée selon des modificateurs situationnels (longue portée, type de l'arme). Si le joueur n'obtient aucun succès, l'attaque échoue et n'inflige aucun dégât. Si le résultat est un échec critique, non seulement l'attaque échoue, mais en plus le personnage peut subir des effets imprévus : corde de l'arc qui casse, lame de l'épée qui se brise ou coup porté à un allié.

Troisième phase : Résolution

La dernière phase d'un tour de combat détermine l'issue de toutes les attaques des personnages (ou autres actions entreprises durant le combat), généralement les dégâts infligés et leur nature. Tout cela est indiqué ici en terme de règles de jeu – en nombre de niveaux de santé infligés à la cible – mais il est généralement plus intéressant pour le Conteur de traduire cela de manière narrative. "Ton épée bâtarde frappe et creuse une profonde entaille dans la poitrine de la goule. Elle recule en hurlant alors que le sang jaillit de la blessure" vaut mieux que "la goule perd trois niveaux de santé".

Les dégâts de base de chaque attaque dépendent de la Force du personnage et de l'arme ou manœuvre utilisée, mais peut être modifié par le nombre de succès obtenu lors de l'attaque. Chaque succès après le premier ajoute un dé au groupement de dés de dégâts. Ces dés sont lancés à difficulté 6, chaque succès infligeant un niveau de santé de dégâts à la cible. Les tests de dégâts ne peuvent pas résulter en un échec critique. Ne pas obtenir de succès signifie qu'aucun dégât n'est infligé. Le coup rebondit sur l'arme ou l'armure de l'adversaire.

Les types de dégâts

Les dégâts sont classés en trois types, détaillés au paragraphe Niveau de santé (p. 255).

• **Les dégâts contondants :** Ils comprennent les coups et autres traumatismes non tranchants, moins susceptibles de tuer instantanément une victime (particulièrement un vampire). Tous les personnages usent de leur Vigueur pour résister aux dégâts contondants et les dommages guérissent assez rapidement. Comme leurs corps ne saignent pas ni ne montrent d'ecchymoses comme ceux des mortels, les Caïnites qui subissent des dégâts contondants ne subissent que la moitié des niveaux de santé (arrondi inférieur) après avoir testé leur encaissement. Les dégâts conton-

LES TOURS DE COMBAT, ÉTAPE PAR ÉTAPE

Il y a des moments où il est primordial de savoir quand les événements, modificateurs et effets entrent en jeu durant un tour de combat. Consultez ce tableau pour répondre à de telles questions.

LES PRÉLIMINAIRES

• **Dépenser du sang :** Les vampires brûlent du sang de manière réflexe (selon leur limite générationnelle) pour augmenter leurs Attributs physiques ou guérir des dégâts.

• **Activer la Célérité :** Les vampires maîtrisant la Célérité peuvent brûler du sang pour entreprendre des actions physiques supplémentaires au cours de ce tour, sur une base de un point pour une action, jusqu'à leur niveau de Célérité. Cette dépense ignore la limite générationnelle.

• **Déclarer les actions multiples et les parades :** Tous les personnages peuvent annoncer des actions multiples. Déclarez le nombre total d'actions (en excluant la Célérité), mais pas la nature de ces actions. Au même moment, les personnages qui ne veulent rien faire d'autre que parer le déclarent.

• **Tester son initiative :** Tout le monde lance un dé et additionne le résultat à son niveau d'initiative (Dextérité + Astuce). Les pénalités de blessure se soustraient à l'initiative, mais pas celles liées aux actions multiples.

LES DÉCLARATIONS

• **Déclarer les premières actions :** Chaque joueur déclare sa première action. Le joueur ayant l'initiative la plus *basse* l'annonce en premier et les autres le font par ordre croissant de score. Cependant, comme ceux qui ont l'initiative la plus haute agissent en premier, ils peuvent retarder leur action à n'importe quel moment ultérieur à leur ordre d'initiative, tant qu'ils l'annoncent maintenant.

LES ACTIONS

• **La cible annonce une parade active ou passive :** Un personnage sur le point de subir une attaque (première action de sa part dans le tour) et qui a le choix entre une parade passive ou toute autre forme de défense devrait déclarer qu'elle option il choisit.

• **Le personnage le plus rapide effectue en premier son action :** Le personnage ayant l'initiative la plus haute agit (à moins d'avoir retardé son action). Si l'action est une attaque, le joueur effectue le test selon le groupement de dés approprié, généralement la Dextérité plus une Capacité liée à l'attaque (voir p. 244). La difficulté est généralement de 6, modifiée par des conditions comme la portée ou une parade passive.

Si cette action est l'une des nombreuses actions entreprises sans l'avantage qu'est la Célérité, soustrayez le nombre total d'action du groupement de dés.

• **La cible se défend :** Dans une action en opposition, la cible agit par pur réflexe et son joueur effectue son test avec le groupement de dés approprié. Ses succès sont soustraits de ceux de l'attaquant pour déterminer le nombre de succès net.

Si la cible est attaquée et qu'elle n'a pas encore agit au cours de ce tour, elle peut changer d'avis pour préférer une action défensive (une esquive ou une parade, selon le cas). Le défenseur teste tout d'abord sa Volonté de manière réflexe, pour changer d'avis (difficulté 6). S'il réussit, il teste son action défensive (Dextérité + Esquive ou la Capacité d'arme appropriée) et soustrait ses succès à ceux de l'attaquant.

LA RÉSOLUTION

• **L'action prend effet :** Si l'action n'est pas une attaque (et ne provoque pas de dégâts non plus) et que le personnage agissant a des succès nets (ou que l'action est automatique), l'action prend effet immédiatement à moins que la description spécifique de l'action n'en veuille autrement.

• **Déterminer les dégâts :** Déterminez les dégâts de base de l'attaque et ajoutez les succès d'attaques nets, après le premier (à moins que l'attaque ne se fasse avec une arme de jet, auquel cas les succès additionnels ne comptent pas dans les dégâts). Lancez autant de dés que ce résultat, à une difficulté de 6.

• **Tester l'encaissement :** Le défenseur peut tester son encaissement (s'il y a des succès au test de dégâts). Les mortels testent leur Vigueur pour encaisser les dégâts contondants, mais ne peuvent pas encaisser les dégâts létaux ou aggravés. Les vampires testent leur Vigueur contre les dégâts contondants et létaux, mais ne peuvent pas encaisser les dégâts aggravés. Les vampires ayant de l'Endurance peuvent tester leur Vigueur + Endurance contre les dégâts contondants ou létaux, ainsi que contre les dommages liés au feu et aux rayons du soleil. Ils testent leur seule Endurance contre les autres sources de dégâts aggravés. Tout succès pour encaisser réduit le nombre de succès de dégâts net.

• **Appliquer les dégâts des attaques :** Transformez le nombre de succès net de dégâts de l'attaquant en autant de niveaux de santé perdus par le défenseur. Les vampires divisent ce nombre par deux s'il s'agit de dégâts contondants. Les pénalités de blessure prennent effet immédiatement et les personnages qui tombent au niveau Infirme s'effondrent (et peuvent mourir). Les personnages qui perdent plus de niveaux de dégâts qu'ils n'ont de points en Vigueur (pour les mortels) ou en Vigueur +2 (pour les vampires) sont étourdis.

DES RÉPÉTITIONS ET UNE FIN

• **Répéter pour les personnages suivants :** Répétez les étapes Les actions et La résolution pour tous les personnages suivants ayant encore une première action à entreprendre, en commençant par le second à devoir agir. Les personnages ayant choisi une action défensive ont déjà accompli leur première action et ne peuvent plus agir en attendant leur seconde action (s'ils en ont une).

• **Répéter pour les actions suivantes :** Répétez les étapes Les déclarations, Les actions et La résolution, ainsi que le point précédent, pour chaque action supplémentaire. Les joueurs gardent leur niveau d'initiative, mais déclarent leurs actions, les accomplissent et les résolvent. Ceux qui n'ont pas de seconde action (ou de troisième ou quatrième) ne peuvent pas agir, même s'ils peuvent souffrir aux mains de ceux qui en ont la possibilité.

• **Les effets étendus ou retardés :** Les actions étendues qui se terminent durant ce tour et toute action dont il est précisé qu'elle prend effet à la fin du tour, font effet.

dants se notent dans les cases de santé de la feuille de personnage par une barre (/).

• **Les dégâts létaux :** Ces attaques sont faites pour causer des blessures immédiates et fatales à la cible et incluent les coups portés par une épée, une lance ou toute autre arme de guerre. Les mortels ne peuvent pas utiliser leur Vigueur pour résister aux dégâts létaux et les dommages mettent assez longtemps avant de guérir. Les vampires peuvent résister aux dégâts létaux avec leur Vigueur. Les dégâts létaux se notent dans les cases de santé de la feuille de personnage par une croix (X).

• **Les dégâts aggravés :** Certains types d'attaques sont mortels même pour les non-vivants. Le feu, les rayons du soleil, les dents et griffes des autres vampires, des Lupins et des autres êtres surnaturels infligent des dégâts aggravés. Les dégâts aggravés ne peuvent pas être encaissés, sauf par l'Endurance et mettent beaucoup de temps avant de guérir. Les dégâts aggravés se notent dans les cases de santé de la feuille de personnage par une double croix (⁕).

Plusieurs effets additionnels s'appliquent lorsqu'un personnage est le sujet de dégâts importants et/ou de types d'attaques spécifiques :

• **L'étourdissement :** Après avoir encaissé, si le personnage perd un nombre de niveaux de santé plus important que sa Vigueur (pour les mortels) ou sa Vigueur +2 (pour les vampires et autres êtres surnaturels), il est étourdi. Il doit passer sa prochaine action à se débarrasser des effets de l'attaque. Les personnages ayant des actions multiples perdent automatiquement *toutes* les actions qui leur restaient dans ce tour, mais peuvent agir normalement au tour suivant.

• **Le placage :** Certaines attaques (comme les tacles ou les balayages) ont pour but de faire tomber un adversaire au sol et un coup massif d'une autre attaque peut avoir un effet similaire. (Cela se produit à la discrétion du Conteur, mais un nombre de succès d'attaque plus important que la Vigueur + Bagarre de la cible est une option). Si le personnage tombe, il devrait tester de manière réflexe sa Dextérité + Athlétisme. Si le test est réussi, le personnage peut immédiatement se remettre sur ses pieds, mais a une pénalité de -2 à son initiative du prochain tour. Si le test échoue, le personnage doit passer son action suivante à se remettre debout, en plus de la pénalité à l'initiative. En cas d'échec critique, il passe le tour suivant à se remettre sur ses pieds *et* subit la perte automatique d'un niveau de dégâts contondants.

Encaisser les dégâts

Toute personne peut supporter un certain degré de coup physique sans être sérieusement blessée. En terme de jeu, cela s'appelle *encaisser des dégâts*, et chaque personnage a un groupement de dés pour encaisser égal à sa Vigueur. Les humains normaux ne peuvent qu'encaisser les attaques provoquant des dégâts contondants (cela reflète la résistance naturelle du corps face à de telles attaques). Un vampire (ou toute autre créature surnaturelle) est plus coriace et peut également encaisser les dégâts létaux. Les dégâts aggravés peuvent être encaissés uniquement grâce à la Discipline d'Endurance. Contre les dégâts contondants ou létaux, l'Endurance ajoute également à la capacité pour encaisser. (Ainsi un personnage avec 3 en Vigueur et 2 en Endurance aura cinq dés pour encaisser les dégâts contondants et létaux et deux contre les dégâts aggravés.)

Encaisser les dégâts est un acte réflexe et ne nécessite pas d'action, pas plus que le groupement de dés n'est réduit par d'autres actions (pas plus que par les pénalités de blessure). La difficulté de base d'un test pour encaisser est de 6, même si les armes et/ou les modificateurs situationnels s'appliquent. Chaque succès retire un point au nombre total de dégâts infligés. Tout comme les tests de dégâts, le résultat d'un test pour encaisser ne peut jamais être un échec critique.

Exemple : *Anatole a une Vigueur de 4 et 1 en Endurance. Il est attaqué par une épée bâtarde et l'attaquant obtient trois niveaux de dégâts létaux. Anatole peut encaisser ces dégâts avec cinq dés (Vigueur 4 + Endurance 1). Il obtient : 8, 5, 2, 7 et 5. Le 8 et le 7 sont tous deux supérieurs à la difficulté de 6 et chacun réduit d'un point le nombre de dégâts infligés. Anatole perd un niveau de santé de dégâts létaux. Cependant, s'il avait été mortel, il n'aurait pas pu encaisser les dégâts létaux et aurait perdu trois niveaux de santé.*

Les armures

Les armures fournissent une protection supplémentaire contre les blessures, ajoutant des dés au groupement pour encaisser d'un personnage. Ajoutez le niveau de l'armure au groupement pour encaisser de base d'un personnage, dans le but de réduire les dégâts. Certains équipements de protection, comme les boucliers, ne s'ajoutent au groupement de dés que dans certaines conditions. Les armures légères fournissent une maigre protection, mais ont peu d'impact sur le mouvement du personnage. Les armures plus lourdes protègent mieux, mais gênent les mouvements de tous les personnages, à l'exception des plus forts et des plus doués. Les personnages ayant un niveau en Mêlée de 3 ou plus ou ceux ayant une Force (ou Force + Puissance) deux fois plus élevée que celle nécessaire à l'utilisation de l'armure ne subissent que la moitié de la pénalité de Dextérité indiquée lorsqu'ils portent l'armure. Les types d'armure, leur niveau et leurs autres spécificités sont décrits en p. 257.

Les armures ne peuvent subir qu'un certain nombre de dégâts avant d'être inutiles. Si les dégâts subis en une seule attaque sont égaux à deux fois le niveau de l'armure contre ce type d'attaque (en excluant les bonus liés aux heaumes), l'armure est détruite.

Les complications de combat

Le système de base de l'initiative, de l'attaque et de la résolution peut servir tel qu'il est dans la plupart des combats. Une rapide escarmouche ou une bagarre de taverne n'a pas besoin de plus de détails. Cependant,

dans une époque aussi pleine de conflits que la Guerre des Princes, vous pouvez vous attendre à rencontrer fréquemment des combats plus complexes que ceux-là. Lorsque vous traitez de situations plus complexes – comme des combattants doués lors d'un tournoi, une bataille rangée ou l'intervention d'archers – il peut être utile d'avoir d'autres systèmes auxquels vous référer pour que personne ne soit lésé. Les systèmes suivants devraient vous permettre de régler tout combat qui se présenterait.

La plupart de ces complications apparaissent sous la forme de *manœuvres*, qui sont l'équivalent martial des divers systèmes hors du combat décrits précédemment dans ce chapitre. Comme ces systèmes, ils apparaissent sous forme de points, avec la combinaison appropriée (s'il y en a une) d'Attribut + Capacité entre crochets. Comme le combat est par nature dépendant de l'instant, départageant la vie et la mort, il faut par instant plus de détails. Ainsi, certaines manœuvres dépendent d'autres traits, précisés dans les descriptions ci-après.

• **La précision :** Cela indique le nombre de dés qui sont ajoutés (ou soustraits) au groupement de dés pour la manœuvre décrite, si besoin est. Un "+2" ajoute deux dés au groupement pour l'attaque, alors qu'un "-1" en soustrait un.

• **La difficulté :** La difficulté de base pour toutes les actions de combat est de 6. Cet ajout indique les additions ou soustractions à faire à cette base, pour la manœuvre décrite. Ainsi, un "+2" augmente la difficulté de deux points (généralement à 8 pour une base de 6).

• **Les dégâts :** Ce chiffre indique le groupement de dés de dégâts pour la manœuvre décrite.

Les modificateurs de base

Ces modificateurs reflètent les situations et manœuvres qui peuvent se présenter dans n'importe quel type de combat.

• **Adversaires multiples :** Un personnage qui se trouve face à plusieurs adversaires au combat au corps à corps doit garder un œil sur chacun. Le joueur a une pénalité cumulative de +1 à ses tests d'attaque et de défense pour chaque adversaire supplémentaire (avec un maximum de 4).

• **Angle mort :** Il est plus difficile de se défendre d'attaques venant du flanc ou de l'arrière. Les personnages attaquant des cibles par leur flanc gagnent un dé d'attaque supplémentaire, deux s'ils attaquent sur l'arrière. Les boucliers ne protègent pas contre les attaques venues de l'arrière et ne protègent qu'un flanc (voir p. 255). Les Conteurs peuvent autoriser la cible à tester son Astuce + Perception (difficulté 6 contre des attaques de flanc, 8 contre des attaques venues de l'arrière) pour éviter d'être pris ainsi au dépourvu. Pour ne pas donner cet avantage à l'attaquant, elle doit obtenir autant de succès que le niveau en Furtivité de l'attaquant (un succès minimum).

• **Cibles immobilisées :** Si une cible est immobilisée mais encore en train de se débattre, ajoutez deux dés à toute attaque contre elle. Si la cible est complètement immobilisée – pieu dans le cœur, inconsciente… – les attaques contre elle touchent automatiquement. Dans ce cas, ajoutez deux dés au groupement de dés de dégâts.

• **Combat en aveugle :** L'obscurité ou le combat avec une vue amoindrie (cécité, poussière dans les yeux) impose une pénalité de difficulté de +2 aux tests de Mêlée ou de Bagarre. Le combat à distance est impossible en cas "d'aveuglement". Certains pouvoirs de Disciplines comme Intensification des sens (Auspex 1) ou Témoin des ténèbres (Métamorphose 1) annulent partiellement ou totalement cette pénalité.

• **Embuscade :** Tout combat dans lequel un combattant est clairement pris par surprise est une embuscade. Dans ces conditions de surprise, l'attaquant (qui tend l'embuscade) obtient automatiquement l'initiative. Les personnages pris dans l'embuscade font tous un test de Perception + Vigilance (difficulté 8). Le nombre de succès indique le nombre de dés disponibles pour leurs actions au cours du premier tour. Tendre une embuscade demande généralement un test d'Astuce + Furtivité (difficulté 6), ainsi qu'un abri adéquat.

• **Mouvement :** Un personnage peut marcher dans la limite de sa vitesse de marche (voir Le mouvement, p. 233) et encore accomplir une action durant son tour. Les mouvements plus complexes, comme sauter, plonger ou se balancer peuvent être des actions distinctes et imposer des pénalités aux difficultés de ces actions, selon leur complexité et à la discrétion du Conteur.

• **Viser :** Un guerrier talentueux peut viser un endroit spécifique, acceptant une difficulté accrue contre des dégâts plus importants ou des effets ciblés. La difficulté (et les dégâts additionnels) dépend de la taille de la cible. Le Conteur devraient considérer d'autres effets secondaires, selon l'attaque et la cible.

LES ATTAQUES CIBLÉES

Taille de la zone visée	Difficulté	Dégâts
Grande (porte)	0	0
Moyenne (membre, torse)	+1	0
Petite (main, tête)	+2	+1
Minuscule (œil, cœur, serrure)	+3	+2 *

(*) Ce bonus de dégâts ne s'applique pas si l'attaque a pour but de planter un pieu dans le cœur d'un vampire (voir p. 261).

Les manœuvres défensives

Encaisser les dégâts est une bonne chose, mais mieux vaut encore rester à l'écart des ennuis. Les combattants qui sont attaqués peuvent faire plusieurs choses pour éviter les dégâts, à commencer par plonger à terre, en passant par limiter les options d'attaque grâce à un bouclier ou en bloquant les coups l'un après l'autre.

• **Bloquer [Dextérité + Bagarre] :** Un blocage est une interception d'une attaque en cours, à mains nues (ou avec toute autre partie du corps). Seule les attaques à

mains nues provoquant des dégâts contondants peuvent être bloquées, même si le Conteur peut autoriser un combattant doué (Bagarre à 3 ou +) à bloquer des attaques contondantes de mêlée. Les personnages maîtrisant la Discipline d'Endurance ou portant une armure peuvent bloquer les attaques létales. Les succès d'un blocage réduisent le nombre de succès net d'une attaque.

• **Changer d'avis pour se défendre [Volonté] :** Un personnage peut renoncer à l'action déclarée en faveur d'une manœuvre défensive (comme bloquer, esquiver, parer) s'il lui reste une action à accomplir au cours de ce tour. Cependant, pour changer ainsi d'avis, le joueur doit tester sa Volonté de manière réflexe (difficulté 6) ou dépenser un point de Volonté. S'il réussit, il peut ajuster son action comme il le désire, tant que la nouvelle action demeure défensive.

• **Esquiver [Dextérité + Esquive] :** Une esquive est un effort dans le but d'éviter totalement une attaque et elle est utile contre toute attaque que le défenseur sent venir (à la discrétion du Conteur). Même les projectiles comme les carreaux d'arbalète – qui vont si vite que l'œil ne peut pas les voir – peuvent être esquivés en se jetant à couvert, si la cible voit l'arbalétrier viser. La difficulté de base est de 6, ce qui présume d'une situation de combat typique, comme de combattre au corps à corps un unique combattant armé ou d'avoir accès à un abri tout proche contre des projectiles. Un joueur dont le personnage subit des attaques multiples simultanées peut diviser ses succès d'un test de Dextérité + Esquive entre tous ses attaquants, mais la tentative d'esquive se fait à difficulté +1, pour chaque adversaire additionnel. Les succès à un test d'esquive réduisent d'autant le nombre de succès net de l'attaque en cours.

• **Parer [Dextérité + Mêlée] :** Une parade est un blocage fait avec une arme de mêlée ou un bouclier. Cela est utile contre les attaques contondantes et létales de mêlée et peut même bloquer des attaques à mains nues, même si les armes (pas les boucliers) utilisées dans ce cas imposent une difficulté accrue d'un point. La difficulté standard d'une parade est de 6, mais les boucliers et certaines armes spécialisées ont des difficultés plus basses qui reflètent leur conception particulière (voir le tableau des armes en p. 256). Les succès d'une parade réduisent les succès nets de l'attaque en cours. Il n'est généralement pas possible de parer des attaques de projectile, même si cela peut être réalisé dans certaines circonstances, à la discrétion du Conteur.

Situation	Modificateur de difficulté
Attaquants multiples	+1 par attaquant supplémentaire
Combat au corps à corps	
Attaquant non armé	-1
Mobilité limitée	+1
Combat à distance	
Abri total à moins d'un pas	-4
Abri total à distance de plongeon	-2
Abri partiel à moins de 3 m	+1
Terrain plat et sans relief	+2

La défense passive

En Europe, les boucliers sont l'équipement le plus fréquent utilisé pour parer, mais une autre arme sert parfois, notamment parmi les Maures. Les boucliers sont appréciés non seulement parce qu'ils sont efficaces pour intercepter activement les attaques (en utilisant la manœuvre parade), mais aussi parce que leur taille leur permet de réduire les options efficaces de l'attaquant et même de se protéger contre des attaques de missiles qui n'ont pas été vues. Cette utilisation "passive" d'un bouclier ou de toute autre arme de parade ajoute simplement à la difficulté de l'adversaire lorsqu'il attaque. Elle ne nécessite pas que le défenseur accomplisse une action et s'applique à toutes les attaques effectuées contre ce personnage au cours du tour de combat. La plupart des objets ont des niveaux différents en cas de défense contre un projectile ou lors d'une mêlée. Les boucliers ou armes de parade ne servent qu'à protéger le personnage des attaques de face ou du coté où le bouclier se trouve. Ils ne peuvent pas parer une attaque venant de l'arrière.

Il est possible d'utiliser la parade passive si un personnage est armé d'une épée, sans bouclier ni autre arme, à l'unique condition que le personnage n'accomplisse pas d'attaque avec son arme au cours de ce tour. Cependant, si le personnage a des actions, il peut utiliser des manœuvres de parades "actives".

Il est impossible d'utiliser à la fois une défense active et passive. Les équipements défensifs peuvent servir à parer des attaques ou à se défendre passivement contre elles, mais pas les deux. Le défenseur choisit quel type de défense offre l'arme à chaque attaque. Elle offre donc encore une certaine protection lorsque les groupements de dés sont épuisés. Le joueur doit choisir avant que les dés d'attaque soient lancés.

La défense totale

Les combattants particulièrement doués (Mêlée 3 + ou Bagarre 3 +) peuvent se consacrer entièrement à la défense durant un tour. Le personnage ne peut rien faire d'autre qu'une seule action défensive à chaque fois (en parant ou bloquant), mais peut intercepter un nombre effarant de coups de cette manière. Le joueur fait son premier test de Dextérité + Mêlée ou Bagarre sans pénalité et réduit les groupements de dés suivants d'un à chaque parade additionnelle au cours de ce même tour. Lorsqu'il n'a plus de dés, il ne peut plus parer. Même les personnages ayant Célérité ne peuvent pas entreprendre d'autres actions lors d'un tour consacré aux parades actives, mais ils bénéficient d'un nombre de parades additionnelles égal à leurs niveaux de Célérité, avant que leur groupement de dés commence à décroître.

Exemple : *Fatima a Dextérité 3, Mêlée 4 et Célérité 3. Faisant face à de nombreux attaquants, elle décide de consacrer son tour aux parades. Son joueur le déclare et dépense trois points de sang pour activer ses trois niveaux de Célérité. Elle peut parer les quatre premières attaques (une standard + trois niveaux de Célérité) avec son groupement de dés complet de 7 dés. Lors de la cinquième parade, elle n'a plus que six dés. Lors de la sixième, plus que cinq... En tout, Fatima peut parer dix attaques lors du même tour, ce qui est surprenant, même si son groupement de dés est très restreint pour les dernières. Si elle n'avait pas activé sa Célérité, seule la première parade aurait bénéficié de 7 dés.*

La défense passive est impossible lors d'un tour consacré à la défense. Il est possible de changer une défense totale contre une seule manœuvre défensive. Le personnage est considéré comme ayant une seule action disponible pour ce faire, mais cela met un terme à la défense totale de ce tour. La raison habituelle d'un tel acte est que le personnage est subitement face à une attaque que sa défense totale ne peut pas arrêter (comme celle d'un archer alors qu'il pare ou celle d'une épée alors qu'il bloque).

L'esquive n'est pas possible en cas de défense totale.

Les dégâts au bouclier

Les armes de parade sont d'une efficacité limitée contre les adversaires puissants. Une arme de parade (comme une dague ou une épée) ne peut pas être utilisée si la force de l'attaquant est deux fois supérieure (ou plus) à celle du défenseur. Les boucliers peuvent être utilisés contre de tels adversaires, mais ne peuvent subir qu'un nombre de dégâts limités. Dès qu'un adversaire obtient un 10 à son test de Mêlée, le bouclier perd un point de dégâts. Pour chaque point perdu par le bouclier, réduisez d'un point le bonus de défense passive (le minimum étant 0) et d'un dé le groupement de dés utilisés lors de la défense active.

Le combat à mains nues

Ceux qui combattent à mains nues ont bien plus que les basiques coups de pied ou de poing à disposition. La lutte était une spécialité des anciens grecs et les agrippements sont à la base de plusieurs combats à mains nues. Les manœuvres suivantes couvrent la plupart des attaques standards.

• **Agrippement [Force + Bagarre] :** Plutôt que d'infliger des dégâts, un agrippement sert à immobiliser un adversaire. L'agrippement initial dépend d'un test de Force + Bagarre. S'il est réussi, cela indique que l'attaquant a saisi sa cible et l'a immobilisée, du moins jusqu'à sa prochaine action. À ce moment, les combattants devraient tester leur Force + Bagarre en opposition. Si l'attaquant obtient plus de succès que le défenseur, l'agrippement se poursuit (s'il le désire). Si le défenseur obtient plus de succès, il se libère. Dans le cas d'une égalité, l'agrippement se poursuit.

Difficulté : normale
Précision : normale
Dégâts : aucun

• **Balayage [Dextérité + Bagarre/Mêlée] :** Lors d'un balayage, l'attaquant tente de mettre son adversaire à terre en frappant ses jambes. Cela peut se faire avec la propre jambe de l'attaquant ou avec l'aide d'un bâton ou d'une arme similaire. Si le test de l'attaquant est réussi, la cible subit des dégâts contondants égaux à la Force de son

adversaire et doit immédiatement tester sa Dextérité + Athlétisme (difficulté 8) ou subir les effets d'un placage (voir Les types de dégâts, p. 246).

Difficulté : +1

Précision : normale

Dégâts : Force +1 (contondants) ou dégâts de l'arme, placage

• **Coup de pied [Dextérité + Bagarre] :** Les coups de pieds du Moyen Âge ne sont pas les coups de pieds retournés ou aériens de l'Empire du Milieu ou des Nuits Ultimes, mais plutôt de simples coups de face (mais un Caïnite peut faire face à de telles attaques s'il s'aventure trop loin dans l'Est). La difficulté de base d'un coup de pied est d'un point plus élevée que la normale et les dégâts sont de Force +1, même si le Conteur peut modifier ces valeurs selon les circonstances. Cependant, en règle générale, la complexité (et donc la difficulté) d'un coup de pied augmente parallèlement aux niveaux des dégâts qu'il cause.

Difficulté : +1

Précision : normale

Dégâts : Force +1 (contondants)

• **Coup de poing [Dextérité + Bagarre] :** Il s'agit d'une simple attaque avec le poing. La difficulté de base et les dégâts indiqués sont celles d'un coup standard. Les personnages portant de lourds gantelets peuvent infliger plus de dégâts, mais ils ont également plus de difficulté à porter le coup (difficulté +1, dégâts +1).

Difficulté : normale

Précision : normale

Dégâts : Force (contondants)

• **Étreinte de l'ours/Étreinte [Force + Bagarre] :** Les attaquants tentent de mettre leurs bras autour de la victime et de la tuer par écrasement. Il faut tout d'abord que l'attaquant saisisse sa cible (Force + Bagarre) et inflige des dégâts égaux à sa Force. À chaque tour suivant, l'attaquant et le défenseur testent leur Force + Bagarre en opposition. Si le défenseur obtient plus de succès, l'étreinte de l'ours cesse. Sinon, l'attaquant peut choisir de poursuivre ou de mettre un terme à son attaque. Une variante de l'attaque, l'étreinte implique que les deux personnages tentent d'écraser l'autre. Lors d'une étreinte, les deux personnages subissent des dégâts et celui qui obtient le plus de succès décide si l'attaque continue ou cesse.

Difficulté : normale

Précision : normale

Dégâts : Force (contondants)

• **Griffure [Dextérité + Bagarre] :** Les vampires ayant le pouvoir de Métamorphose Serres de la Bête, ceux qui élaborent des protubérances osseuses avec le pouvoir de Vicissitude Déchirement de la structure osseuse ainsi que les autres créatures surnaturelles aux pouvoirs comparables peuvent griffer leurs adversaires. Ces attaques infligent des dégâts aggravés (Serres de la Bête, griffes des Lupins) ou létaux (protubérances osseuses).

Difficulté : normale

Précision : +1

Dégâts : Force +1 (létaux/aggravés)

• **Morsure [Dextérité + Bagarre] :** Les vampires (et autres créatures aux dents acérées, comme les Lupins) peuvent mordre leurs adversaires. Il existe deux formes de morsure : une morsure de combat faite pour infliger des dégâts et le Baiser, qui permet de drainer le sang. Pour utiliser une de ces deux morsures, le Caïnite doit tout d'abord réussir une étreinte de l'ours, un agrippement ou un tacle. Lors du tour suivant, le joueur doit déclarer tenter de mordre sa cible et effectue son test. S'il y réussit, l'attaque inflige Force +1 dégâts aggravés. Le Baiser est fait comme une morsure de combat, mais n'inflige pas la perte de niveaux de santé. Au lieu de cela, le Caïnite peut drainer le sang de sa victime au rythme normal (voir p. 166 pour les détails). Durant ce temps, la victime est généralement incapable de résister. S'il le désire, le vampire peut lécher les trous laissés par le Baiser, pour qu'ils se referment, cachant ainsi toute preuve. Une morsure de combat ne provoque pas l'extase du Baiser (ou, plus exactement, cette extase se termine lorsque le vampire déchiquette la chair de la victime).

Difficulté : normale

Précision : +1

Dégâts : Force +1 (aggravés)/Spécial

• **Tacle [Dextérité + Bagarre] :** Dans un tacle, l'attaquant charge son adversaire et utilise son élan pour le faire tomber au sol. Cette manœuvre requière un jet de Force + Bagarre (difficulté 7) et s'il est réussi, inflige Force + 1 dégâts contondants. De plus, les deux combattants doivent faire un jet de Dextérité + Athlétisme (difficulté 7) ou subir les effets d'un placage (voir Les types de dégâts, p. 246). Même si elle n'est pas plaquée, la cible est déséquilibrée au tour suivant et subit une pénalité de +1 à toutes ses actions.

Difficulté : +1

Précision : normale

Dégâts : Force +1 (contondants), placage

Les manœuvres de Mêlée

Le Moyen Âge n'est pas une époque où l'épée est un art pratiqué avec de fines rapières à la tombée de la nuit. Cela ne signifie pas que les combattants sont limités à de simples coups et parades. Les manœuvres suivantes décrivent les efforts pour accomplir des coups spéciaux lors d'une Mêlée.

• **Coup à l'arme [Dextérité + Mêlée] :** Désarmer un adversaire est difficile et, dans de nombreux cas, dévier l'arme de l'adversaire suffit à donner à l'attaquant un avantage décisif. L'attaquant peut délibérément viser l'arme de son adversaire (difficulté 8). S'il y parvient, les dégâts sont testés normalement, mais au lieu d'être infligés à la cible, chaque succès accroît d'un point la difficulté de l'attaque suivante de l'adversaire (avec un maximum de 10).

Difficulté : +2

Précision : normale

Dégâts : spécial

• **Coup de bouclier [Force + Mêlée] :** Même s'il est conçu pour la défense, un guerrier utilisera parfois un bouclier comme arme impromptue, frappant son adver-

saire (souvent au visage) par opportunité, ou désespoir. Une telle attaque est possible uniquement si la cible vient de s'engager dans un corps à corps contre le personnage dans ce tour, ou au cours du tour précédent. Ces attaques impromptues sont maladroites (difficulté 8) et infligent moins de dégâts qu'une attaque normale, mais la victime d'un coup de bouclier réussi a une pénalité de -2 à son initiative lors du tour suivant.

Difficulté : +2
Précision : normale
Dégâts : Force -1 (contondants), spécial

• **Coup double au couteau [Dextérité + Mêlée] :** Le combat au corps à corps au couteau ne repose pas sur les coups violents et sur l'endurance, comme la Mêlée traditionnelle. Il vaut mieux être rapide, avoir des réflexes vifs et savoir frapper à plusieurs reprises. Les personnages usant du coup double peuvent diviser leurs groupements de dés de l'action entre deux ou plusieurs attaques contre une même cible, chacun étant résolu séparément, mais faisant partie de la même action (donc se produisant avant que les autres personnages n'aient une chance d'agir). Chaque groupement de dés bénéficie d'un dé supplémentaire, mais la difficulté augmente également d'un point. Déterminez normalement les dégâts pour toutes les attaques. La Dextérité +1 du personnage est le nombre maximal de dés qui peuvent être utilisés pour chaque attaque. Le nombre maximal d'attaque est égal à la moitié de son niveau en Mêlée (arrondi inférieur).

Difficulté : +1
Précision : +1, groupements de dés divisés
Dégâts : normaux

• **Coups portés avec deux armes [Dextérité + Mêlée] :** Même si cela demeure inhabituel avant la Renaissance, le combat avec deux armes est un concept ancien. Une seconde arme – généralement une dague – peut servir d'arme de parade (p. 248), d'attaque ou de combinaison des deux. Ces techniques de combat sont fréquentes parmi les Sarrasins (qui aiment avoir deux épées) et les barbares du Nord (qui peuvent utiliser deux haches). Cependant, manier deux armes n'est pas une tâche facile et nécessite des talents certains ainsi que de la détermination. Un personnage doit avoir un groupement de dés de Dextérité + Mêlée d'au moins cinq dés avant de pouvoir utiliser deux armes d'un coup pour attaquer. Les armes peuvent être utilisées dans des actions séparées grâce aux règles standards d'actions multiples, ou combinées pour provoquer plus de dégâts. Cependant, une double attaque n'est pas facile et implique une difficulté accrue.

Difficulté : +1
Précision : normale
Dégâts : +1 (à l'arme utilisée provoquant le plus de dégâts)

• **Désarmement [Dextérité + Mêlée] :** Grâce à cette manœuvre, l'attaquant tente de priver son adversaire de son arme principale, par la force ou la finesse. Pour tenter de désarmer sa cible, l'attaquant teste son attaque (difficulté 7). S'il réussit, les dégâts sont testés normalement mais ni infligés, ni encaissés. Au lieu de cela, si le nombre de dégâts obtenus dépasse la Force de l'adversaire, ce dernier est désarmé. Échouer au test d'attaque ou un nombre de succès insuffisant signifie que la tentative de désarmement échoue (mais peut être considérée comme un Coup à l'arme, voir p. 250) alors qu'un échec critique indique que l'attaquant est désarmé ou touché par son adversaire.

Difficulté : +1
Précision : normale
Dégâts : Spécial

• **Pieu dans le cœur [Dextérité + Mêlée] :** Enfoncer un pieu dans le cœur d'un Caïnite au beau milieu d'un combat est une tentative délicate. Il faut pour cela une force et une précision souvent impossibles au plus fort d'un combat. L'attaquant doit tester sa Dextérité + Mêlée (difficulté 9) et infliger au moins trois niveaux de santé de dégâts pour y parvenir. Voyez p. 261 les effets des pieux dans le cœur.

Difficulté : +3
Précision : normale
Dégâts : pieu dans le cœur

Le combat monté

La cavalerie joue un rôle important dans la guerre médiévale, même si ses applications exactes varient grandement. Les chevaliers d'Europe occidentale et septentrionale apprécient beaucoup les montures et les lourdes armures, alors que les Sarrasins d'Orient préfèrent des armures plus légères et une plus grande agilité. Dans certains cas, posséder un cheval indique que le guerrier est un membre de l'élite, ce qui est un signe de statut et une arme de guerre. En Europe, le concept de chevalerie est inextricablement lié à la noblesse et aux cavaliers. En effet, ce mot provient du mot français *cheval*.

Les chevaux ne sont pas des automates insensibles ou de stupides moyens de transport, mais des créatures vivantes avec leurs propres caprices et traits. Certains sont placides et aiment les navets, d'autres sont agressifs et ont tendance à mordre tous ceux qui les approchent (y compris, dans la plupart des cas, leur cavalier). Lors de votre interprétation, gardez cela à l'esprit et donnez une personnalité à chaque cheval.

Les traits de divers types de monture apparaissent dans l'Appendice (p. 319).

Contrôler un étalon

En plus des coûts liés à l'entretien des écuries, les vampires ont du mal à contrôler un cheval qui, comme tous les animaux, sont mal à l'aise à proximité des non-vivants (difficulté +1 à toutes les actions montées). L'Animalisme ou Animaux peut aider à surmonter cette pénalité (Animalisme 1 ou Animaux 2). Mais le moyen le plus simple de résoudre ce problème pour un Caïnite est de donner à la monture un peu de sa vitæ, la transformant en goule. Bien entendu, les Tzimisces mènent cette pratique plus loin encore. Les étalons des Démons sont des chevaux en apparence seulement, car ils sont remodelés avec des sabots acérés et des bouches (et appétits) de prédateurs. Les vampires sans Animalisme, Animaux ou Équitation ne peuvent pas du tout contrôler un cheval.

Contrôler un cheval lors d'un combat est encore plus difficile et nécessite plus de talents. Si la compétence Équitation du personnage est égale ou supérieure au niveau de contrôle de la monture, aucun test ou action n'est nécessaire (même si une blessure infligée à la monture peut en demander un). Sinon, le cavalier doit tester son Astuce + Équitation pour garder le contrôle de sa monture lors d'un combat. La difficulté est égale au niveau de contrôle +2. Garder le contrôle nécessite que le vampire accomplisse des actions multiples afin de pouvoir faire encore quelque chose sur le champ de bataille.

Les effets dans le combat

L'avantage de la hauteur d'un guerrier monté peut souvent être décisif sur le champ de bataille. Les fantassins qui attaquent une cible montée subissent une pénalité de difficulté de +3 à tous leurs tests de Mêlée ou de Bagarre, à moins d'utiliser une arme longue, comme une lance. Les projectiles lancés sur des cibles montées ne subissent pas de pénalité, à moins que la cible se déplace rapidement. Les personnages montés bénéficient également de manœuvres spéciales utilisant leur hauteur et leur puissance (voir p. 253). Cependant, il existe certaines limitations, la plus remarquable étant qu'un chevalier ou tout autre guerrier monté doit être à la fois un combattant et un cavalier doué. Ainsi, la limitation majeure dans un combat monté est que toute Capacité de combat utilisée à cheval est limitée par la compétence Équitation du personnage.

Exemple : *Un chevalier tente d'utiliser son épée à cheval. Il a Dextérité 3, Mêlée 4 et Équitation 1. Sa Dextérité contribue à hauteur de trois dés au groupement de dés d'attaque, mais seul un dé est ajouté pour sa Capacité, parce que son niveau en Équitation est de 1 seulement. Le groupement de dés est donc de quatre lorsque le personnage est monté, mais de sept s'il est à pied. Il est temps d'améliorer son niveau en Équitation !*

Les personnages subissant des dégâts lorsqu'ils sont montés devraient tester leur Vigueur + Équitation. La difficulté du test est laissée à la discrétion du Conteur, mais il est possible de choisir le nombre de succès obtenus par l'attaquant *avant* encaissement. Un échec indique que le personnage monté est jeté à bas de son cheval et subit de deux à quatre dés de dégâts contondants. Un échec critique signifie que les dégâts sont létaux. Les personnages désarçonnés risquent également d'être piétinés (voir p. 253).

Le tir à l'arc monté

Le tir à l'arc monté, sur une monture stationnaire ou mobile, est une pratique commune en Orient, notamment chez les Sarrasins et les tribus plus lointaines encore. Il est très difficile d'être précis en se déplaçant et la plus petite erreur peut résulter en un ratage de plusieurs mètres. À moins d'avoir la spécialité "monté", les tirs se font à difficulté +2 sur un cheval qui se déplace et +4 si le rythme est du trot (ou plus rapide encore).

Les lances de cavalerie

La lance de cavalerie est l'arme principale de la cavalerie européenne et sarrasine. En Europe, l'usage premier

de la lance de cavalerie est de désarçonner l'adversaire, alors que les Sarrasins s'en servent aussi pour frapper. La lance de cavalerie permet deux types d'attaque : la charge et les coups.

Un personnage doit avoir au moins 3 en Équitation et en Mêlée pour pouvoir utiliser efficacement une lance de cavalerie depuis sa monture. Sinon, il est assuré de se blesser en cas d'attaque réussie. Le personnage subit alors autant de dégâts contondants qu'il a infligé de dégâts létaux avec sa lance. Il peut tester son encaissement normalement. Un échec critique en utilisant une lance de cavalerie est généralement terrible. Le personnage subit quatre dés de dégâts létaux alors que la lance se brise, manquant de l'empaler. Dans les deux cas, le joueur doit tester sa Vigueur + Équitation pour déterminer si son personnage est désarçonné.

L'utilisation d'une lance de cavalerie est fatigante. Les personnages ayant le handicap Enfant (voir p. 312), une Vigueur de 1 ou dont la taille est inférieure à la moyenne ne peuvent pas utiliser de lance de cavalerie normale. Ils peuvent recourir à une lance de cavalerie légère.

Les manoeuvres montées

• **Charge à la lance [Dextérité + Mêlée] :** La charge est la forme la plus commune d'attaque à la lance de cavalerie, utilisée autant par les forces européennes qu'islamiques. Pour porter une attaque, le personnage teste sa Dextérité + Mêlée selon la difficulté de l'arme, comme dans un combat normal. La charge effectue les dégâts indiqués selon la lance (voir Tableau des armes, p. 256). Les victimes d'une charge à la lance de cavalerie doivent tester leur Force + Athlétisme pour ne pas être plaquées. Toute personne désarçonnée par une telle attaque subit de deux à quatre dés de dégâts supplémentaires, suite à la chute. Toute personne plaquée ou désarçonnée suite à une charge réussie à la lance de cavalerie subit une difficulté de +2 à toutes ses actions au cours du tour suivant. En théorie, les Caïnites peuvent se faire enfoncer la lance dans le cœur (ce qui équivaut à un pieu) suite à de telles attaques, mais la difficulté d'une telle manœuvre est de deux points supérieure à une attaque normale. De plus, la manœuvre nécessite au moins cinq succès et doit provoquer la perte d'au moins trois niveaux de santé.

• **Charge montée [Dextérité + Mêlée] :** Alors que la charge à la lance est la plus glorieuse des attaques montées, ce n'est pas le seul moment où un personnage profite de la rapidité et de l'agilité de son cheval. Tout guerrier monté attaquant dans un tour où sa monture a accompli au moins la moitié de son mouvement ajoute deux dés à son groupement de dés de dégâts. Les charges à la lance ne bénéficient pas de cet avantage, qui est déjà comptabilisé dans leur niveau de dégâts.

• **Coup de lance [Dextérité + Mêlée] :** Les lances de cavalerie légères ou normales peuvent également être utilisées lorsque le cheval est stationnaire ou se déplace lentement. Ces attaques sont utilisées exclusivement par les Sarrasins et les coups de lance infligent autant de dés de dégâts que la Force du cavalier. Un échec critique indique que l'attaquant doit tester sa Dextérité + Équitation (difficulté 6) ou tombe de cheval.

• **Piétinement [Manipulation + Équitation] :** En plus de les utiliser comme monture, certains guerriers entraînent leur cheval à faire partie de leur arsenal actif de guerre : mordant, frappant ou piétinant leur adversaire. Pour utiliser cette attaque, le joueur teste sa Manipulation + Équitation (difficulté 6). Un échec indique que la cible évite l'attaque, alors qu'un échec critique signale que le cavalier et sa monture sont fragiles face à une contre-attaque (réduire de quatre points la difficulté de tout test de Bagarre ou Mêlée contre le cavalier ou sa monture). La cible peut esquiver une telle attaque si elle la voit venir, mais ne peut pas parer ou profiter d'équipements défensifs comme un bouclier. Une cible à terre peut toujours esquiver, mais la difficulté du cavalier est réduite de trois points. Le montant des dégâts infligé par le piétinement dépend du type de cheval, mais ils sont considérés comme contondants.

Les attaques à distance

Tous les combats ne se déroulent pas lorsque les combattants sont proches les uns des autres. Même s'ils sont dédaignés par de nombreux nobles, les couteaux, lances et autres arcs sont à la base des armées médiévales, fournissant un moyen d'étendre la portée d'une unité. La limite principale de ces armes est le besoin de recharger. La difficulté de base de toutes les attaques de projectile est de 6, même si elles sont assujetties aux modificateurs de base des combats (voir tableau). Le groupement de dés de base pour frapper est Dextérité + Tir à l'arc. La plupart des projectiles nécessitent une action pour être tirés et une autre (ou plus) pour recharger. Dans la plupart des cas, cela signifie que l'arme ne peut pas tirer à chaque tour. Mais des personnages exceptionnellement rapides peuvent tirer et recharger dans le même tour (consultez la manœuvre Rechargement rapide, p. 254).

Les armes de jet

Un certain nombre d'armes peut être jeté, y compris les couteaux, les hachettes, les lances et les pierres. Comme pour les projectiles, la difficulté de base pour les armes de jet est de 6 (modifiée par le tableau des attaques à distance) mais le groupement de dés est égal à Dextérité + Athlétisme. Contrairement au combat normal, les succès additionnels au test d'attaque n'accroissent *pas* les dégâts. Les dégâts et autres caractéristiques de jeu des armes de jet traditionnelles apparaissent dans le tableau des armes (p. 256).

D'autres armes (comme les épées) peuvent être transformées en projectiles improvisés, mais ne conviennent pas à de telles formes d'attaque. La portée de base de telles attaques est de trois mètres par point de Force (+ Puissance) de l'attaquant. Ces armes subissent également une pénalité minimale de +2, comme indiqué dans le tableau des Modificateurs du combat à distance. De plus, un minimum de deux succès sont nécessaires pour que la lame (et non la garde ou la poignée) frappe la cible et

LES MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Situation	Modificateur de diff.	Notes
Cible à la moitié de la portée	-1	Armes de jet uniquement
Cible à portée	0	
Cible au double de la portée	+2	
Vent	+1	Impossibilité de tirer au-delà de la portée
Nuit/Brouillard	+2	Portée diminuée de moitié
La cible court	+1	
Cible montée	+2 (trot)/+3 (galop)	
Projectile improvisé	+2	Armes de jet uniquement
Attaquant monté	+2/+4	Voir le Combat monté, p. 251

inflige des dégâts létaux. Si l'attaque se solde par un seul succès, les dégâts infligés sont contondants. Les objets qui ne sont pas des armes (comme les chaises ou les assiettes) peuvent également servir de projectiles improvisés, mais n'infligent que des dégâts contondants. Le Conteur devrait déterminer le nombre de dés de dégâts pour l'objet (et sa portée potentielle) selon sa taille et sa nature. Par exemple, une assiette peut être projetée bien plus loin qu'une chaise, mais infligera moins de dégâts.

Les manoeuvres à distance

• **Lancer sur le côté [Dextérité + Athlétisme] :** Jeter devant soi est la technique la plus répandue pour les armes de jet, simple et précise, mais n'est pas la plus mortelle. Les coups sur le côté utilisent un groupe de muscles plus important et il en découle donc un jet plus long et fort. L'attaquant doit avoir assez d'espace pour balancer son arme (généralement plusieurs mètres) et la précision du lancement est diminuée. Les règles de lancer standards s'appliquent, mais la difficulté du test passe à 8 *et* la Dextérité efficace du lanceur est réduite d'un point. Cependant, même ainsi, sa Force effective augmente d'un point pour déterminer les dés de dégâts.

Difficulté : +2
Précision : -1
Dégâts : normaux +1

• **Planter un projectile dans le cœur [Dextérité + Tir à l'arc] :** Même si c'est très difficile, il est possible de planter un projectile dans le cœur d'un Caïnite, qu'il s'agisse d'une flèche ou d'un carreau d'arbalète. Pour tenter cet exploit, le joueur doit prévenir le Conteur et tester son attaque à difficulté +3 (10 étant le maximum). Pour avoir l'effet d'un pieu dans le cœur du vampire, l'attaque doit obtenir au moins cinq succès et infliger trois niveaux de dégâts. À la discrétion du Conteur, un Caïnite peut avoir un projectile dans le cœur accidentellement si au moins un dé d'attaque est naturellement un 10 et que toutes les autres conditions sont remplies (les succès pour cela sont déterminés selon la difficulté normale +3).

Difficulté : +3
Précision : normale
Dégâts : pieu dans le cœur

• **Rechargement rapide [Dextérité + Tir à l'arc] :** Recharger un arc demande généralement un tour, mais un archer doué peut accélérer ce processus, lui permettant de faire feu à chaque tour. Pour ce faire, il doit tester sa Dextérité + Tir à l'arc (difficulté 7) et obtenir au moins 2 succès. Les arbalètes ne peuvent pas être rechargées rapidement grâce à cette méthode. Un rechargement rapide compte pour une action. Donc, pour faire feu à chaque tour, le personnage doit entreprendre des actions multiples.

• **Viser :** En visant soigneusement avant de tirer, un archer peut grandement accroître ses chances d'atteindre sa cible. Pour chaque tour passé à viser, l'archer ajoute un dé à son groupement de dés. Le nombre maximal de dés supplémentaires possible est égal à la Perception du personnage. Ce dernier doit avoir au moins 2 en Tir à l'arc pour utiliser cette manœuvre et doit avoir une ligne de vue claire sur sa cible durant tous les tours où il vise. Si l'attaquant fait autre chose que viser, les avantages sont immédiatement perdus. La cible visée doit être immobile ou ne pas avancer plus vite qu'en marchant.

Les armes et armures médiévales

La dernière "complication" d'un combat est de savoir quelles sont les armes et armures des combattants. Une vaste gamme d'armes et armures est utilisée au Moyen Âge. Vous trouverez ci-après les types les plus fréquents, mais cette liste est loin d'être exhaustive. Les descriptions de base de ces types apparaissent ici, mais pour plus de simplicité de jeu et de présentation, les armes et armures sont groupées en catégories générales qui masquent une grande partie de ce que les personnages peuvent rencontrer en voyageant d'une région à l'autre.

Le tableau des armes (p. 256) et celui des armures (p. 257) fournissent les informations de jeu de ces armes. Des règles supplémentaires apparaissent également, pour certaines armes spéciales comme les masses ou les haches d'armes.

Les armes de mêlée

Recours des chevaliers et des paysans enrôlés, les armes de mêlée sont utilisées au combat au corps à corps. Elles vont du simple bâton à l'épée la mieux forgée. La plupart n'ont pas besoin d'être présentées, mais certaines armes plus ésotériques incluent :

• **L'épée bâtarde :** Longue lame (d'environ un mètre), maniée à une ou deux mains.

• **L'épée à deux mains :** Avec une lame longue d'un à deux mètres, cette arme à deux mains est létale mais difficile à manier. Elle ne peut pas être utilisée à cheval. De telles armes sont rares à cette époque.

• **La masse d'armes :** Semblable à une masse, mais avec une tête reliée au manche par une courte chaîne, elle provoque des dégâts supplémentaires mais est également plus dangereuse pour son porteur. (En cas d'échec critique, l'arme est coincée ou frappe le porteur.)

Les armes à distance

En plus des couteaux, lances et pierres lancés, les soldats médiévaux ont accès à des armes plus sophistiquées. L'arc est également utile pour la chasse.

• **L'arbalète :** Existe en différentes tailles. Temps de rechargement plus long que les arcs.

• **L'arc, court :** Petite arme, longue d'un peu plus d'un mètre, faite pour la chasse. Elle peut être utilisée à cheval (très fréquente dans la cavalerie sarrasine).

• **L'arc, long :** Puissant arc long de deux mètres, inventé pour la guerre. Il ne peut pas être utilisé monté.

Les armes de cavalerie

Les armes de cavalerie sont des armes spéciales qui profitent de la force d'un guerrier monté ou compensent ses faiblesses.

• **La lance de cavalerie :** Longue et lourde lance faite pour être utilisée à cheval. Arme de cavalerie la plus commune, utilisée pour charger l'infanterie ou la cavalerie adverse.

• **La lance composée :** Longue lance puissance formée en rassemblant deux lances de cavalerie. Il s'agit principalement d'une arme des Sarrasins, qui nécessite une grande force mais provoque de graves blessures si elle est bien utilisée. (Force minimale de 4 pour l'utiliser.)

• **La lance légère ;** Autre arme des Sarrasins, c'est une lance de cavalerie légère et généralement creuse. Elle est plus facile à manier, mais inflige moins de dégâts que ses cousines plus solides. Elle est également susceptible de se casser à l'utilisation.

• **Le sabre :** Épée à une main, d'environ un mètre de long, faite pour être utilisée à cheval.

Les armures

Le Moyen Âge comprend une vaste gamme de permutations d'armures et de protections, qui a été simplifiée en quatre grandes catégories dans **L'Âge des Ténèbres : Vampire**. La plus commune est l'armure légère, portée par les gardes et autres, alors que les nobles et les soldats d'élite recourent à des combinaisons toujours plus sophistiquées.

• **L'armure légère :** L'armure légère est composée de cuir, parfois bouilli pour être plus dur (appelé *cuir bouilli*), parfois matelassé. Le rembourrage porté sous les armures plus lourdes compte comme une armure légère lorsqu'il est porté seul.

• **L'armure composite :** Cette armure légèrement plus lourde est faite de cuir renforcé par des anneaux de métal et/ou des clous, voire d'une cotte de mailles légère.

• **L'armure lourde :** L'armure lourde est faite de métal, généralement d'une cotte de mailles portée sur un rembourrage en tissu.

• **L'armure de chevalier :** Comme l'armure lourde, l'armure de chevalier est faite d'une cotte de mailles portée sur un rembourrage de cuir, complétée par des gants massifs et des jambières. Elle est généralement portée avec un lourd casque de métal, mais n'est *pas* la traditionnelle "armure de plates" (qui n'apparaîtra pas avant plusieurs siècles et a été rapidement rendue obsolète avec l'invention de la poudre).

• **Le casque léger :** Casque de métal protégeant la tête et le cou de son porteur. Il peut comprendre un protège-nez, mais le visage est à découvert. Il se porte généralement avec une armure lourde.

• **Le casque complet :** Casque complet protégeant la tête, le cou et le visage de son porteur. La vision se fait par une étroite fente. Il se porte généralement avec une armure de chevalier.

Les boucliers

Faits de bois, de cuir et de métal, les boucliers fournissent une protection supplémentaire contre les rigueurs des combats. Contrairement aux armures, que les guerriers portent la plupart du temps, les boucliers s'emportent uniquement en périodes troublées. Ils ne peuvent pas être dissimulés, même si la plupart ont une lanière de cuir qui permet à leur porteur de l'attacher dans son dos.

Il existe plusieurs types de boucliers, y compris :

• **Les petits boucliers :** Généralement ronds et en bois, peints ou recouverts de cuir, les petits boucliers n'abritent qu'une petite partie du corps (ne fournissant donc aucune défense passive digne de ce nom), mais sont idéaux pour parer.

• **Les boucliers d'infanterie :** La grande taille d'un bouclier d'infanterie protège une grande partie du corps de son porteur, aux dépens de la manœuvrabilité et de la facilité de parade.

• **Les boucliers de cavalerie :** Longs et fins, généralement en forme de losange, les boucliers de cavalerie sont conçus pour être utilisés à cheval, auquel cas ils sont presque aussi efficaces que le bouclier d'infanterie l'est au sol.

La santé et les blessures

Chaque personnage, Caïnite ou autre, a un trait de santé, composé de sept niveaux qui reflètent des blessures de plus en plus graves. La guérison et la permanence de la perte de niveaux de santé dépendent du type de dégâts infligés et de la nature du personnage. Les vampires sont plus résistants que les mortels, mais peuvent tout de même être blessés, handicapés ou détruits.

ARMES DE MÊLÉE

Arme	Dégâts	Dissimulation	Force min.	Notes
Haches				
Hachette (mêlée)	Force +3 L	V	2	
Hache	Force +5 L	M	3	
Hache de guerre	Force +6 L	N	3	2 mains
Armes non tranchantes				
Gourdin	Force +1 C	V	1	
Masse	Force +1 C	M	1	
Matraque	Force +1 C	V	1	
Masse d'armes	Force +3 C	M	1	Difficulté +1. Peut frapper son porteur en cas d'échec critique
Marteau de guerre	Force +5 C	N	3	Difficulté +1. 2 mains
Armes tranchantes				
Couteau	Force +1 L	P	1	
Dague	Force +1 L	V	1	Difficulté -1
Sabre	Force +2 L	M	3	
Épée longue	Force +4 L	N	2	
Épée bâtarde	Force +5 L	N	3 (4 à 1 main)	Peut être utilisée à une ou deux mains
Épée à deux mains	Force +6 L	N	4	Difficulté +1. 2 mains
Armes longues (pas de pénalité contre des cibles montées)				
Javeline	Force L	N	2	
Fourche	Force +1 L	N	1	2 mains
Lance (1 main)	Force +1 L	N	2	Difficulté +1
Lance (2 mains)	Force +3 L	N	1	2 mains
Bâton	Force +2 C	N	1	
Hache de guerre	Force +6 L	N	3	Difficulté +1. 2 mains
Lance de cavalerie (légère)	6 ou Force L	N	2	Fragile, voir règles en p. 252
Lance de cavalerie	8 ou Force L	N	3	Voir règles en p. 252
Lance de cavalerie (composée)	9 ou Force L	N	4	Voir règles en p. 252

LES ARMES À DISTANCE

Arme	Dégâts	Portée	Dissimulation	Force min.	Notes
Armes de tir					
Arc long	4 L	110 m	N	4	1 tour pour recharger
Arc court	2 L	55 m	M	2	1 tour pour recharger
Arbalète légère	2 L	110 m	M	2	2 tours pour recharger
Arbalète	3 L	90 m	N	2	3 tours pour recharger
Arbalète lourde	4 L	140 m	N	4	4 tours pour recharger
Fronde	4 C	45 m	V	2	1 tour pour recharger
Armes de jet					
Couteau	Force L	15 m	V	2	Difficulté +1
Hachette	Force +1 L	18 m	V	2	Difficulté +1
Javeline	Force +2 L	45 m	N	2	
Lance	Force +1 L	35 m	N	2	
Pierre	Force C	35 m	P	2	

LES ARMURES ET CASQUES

Type d'armure	Encaissement	Pénalité	Force min.	Dissimulation	Notes
Armure légère	+1 C/+2 L	-	1	M	Casque nécessaire pour protéger la tête
Armure composite	+2 C/+3 L	Dex -1	1	M	Casque nécessaire pour protéger la tête
Armure lourde	+3 C/+4 L	Dex -1	3	N	Casque nécessaire pour protéger la tête
Armure de chevalier	+4 C/+4 L	Dex -2	3	N	Casque nécessaire pour protéger la tête
Casque léger	+2 C/+3 L	Per -1	2	N	Protège la tête. Les bonus pour encaisser ne se cumulent pas avec l'armure
Casque complet	+3 C/+4 L	Per -2	2	N	Protège la tête. Les bonus pour encaisser ne se cumulent pas avec l'armure

LES BOUCLIERS ET ARMES DE PARADE

Équipement	Diff. pour parer	Contre Mêlée	Contre projectile	Notes
Petit bouclier	4	+0	+0	
Bouclier d'infanterie	6	+1	+1	Ne peut pas être utilisé à cheval
Bouclier de cavalerie	6	+1	+1	Difficulté +2 si utilisé par l'infanterie
Dague	5	+0	+0	
Épée	6	+1	+0	

LES CARACTÉRISTIQUES DES ARMES ET DES ARMURES

Les traits et notes suivants sont utilisés dans les tableaux d'armes et d'armures.

Dégâts : Nombre de dés utilisés pour déterminer les dégâts et leur type. C = contondants, L = létaux et A = aggravés.

Dissimulation : Estimation approximative de la facilité à camoufler une arme ou une pièce d'armure dans les vêtements. P = peut se cacher dans un petit sac, V = dans des vêtements amples (comme une tunique), M = dans un long manteau. N = ne peut pas être dissimulé.

Force min. : Force minimale nécessaire pour utiliser l'arme ou l'armure.

Portée : Pour les armes de tir, distance (en mètres) que l'arme peut atteindre sans pénalité. Dans la plupart des cas, l'arme peut atteindre une cible située au double de cette distance (pénalité de difficulté +2).

Encaissement : Pour les armures, nombre de dés ajoutés au groupement de dés pour encaisser du porteur. La plupart des armures ont des niveaux différents face aux dégâts contondants (C) ou létaux (L).

Pénalité : Pour les armures, réduction de la Dextérité (Dex) ou de la Perception (Per) effective du personnage, provoquée par le port de l'armure.

Diff. pour parer : Pour les boucliers et autres armes de parade, difficulté du test de Dextérité + Mêlée nécessaire pour tenter de parer une attaque.

Contre Mêlée : Pour les boucliers et autres armes de parade, il s'agit de la valeur ajoutée à la difficulté du test de Mêlée ou de Bagarre contre un personnage recourant à la défense passive.

Contre projectile : Pour les boucliers et autres armes de parade, il s'agit de la valeur ajoutée à la difficulté du test de Tir à l'arc ou d'Athlétisme contre un personnage recourant à la défense passive.

2 mains : L'arme doit être maniée à deux mains.

Fragile : L'arme est susceptible de se casser. Après une attaque avec (réussie ou non), le joueur lance un dé. Sur un résultat supérieur ou égal à 5, l'arme se brise et devient inutile.

Les niveaux de santé

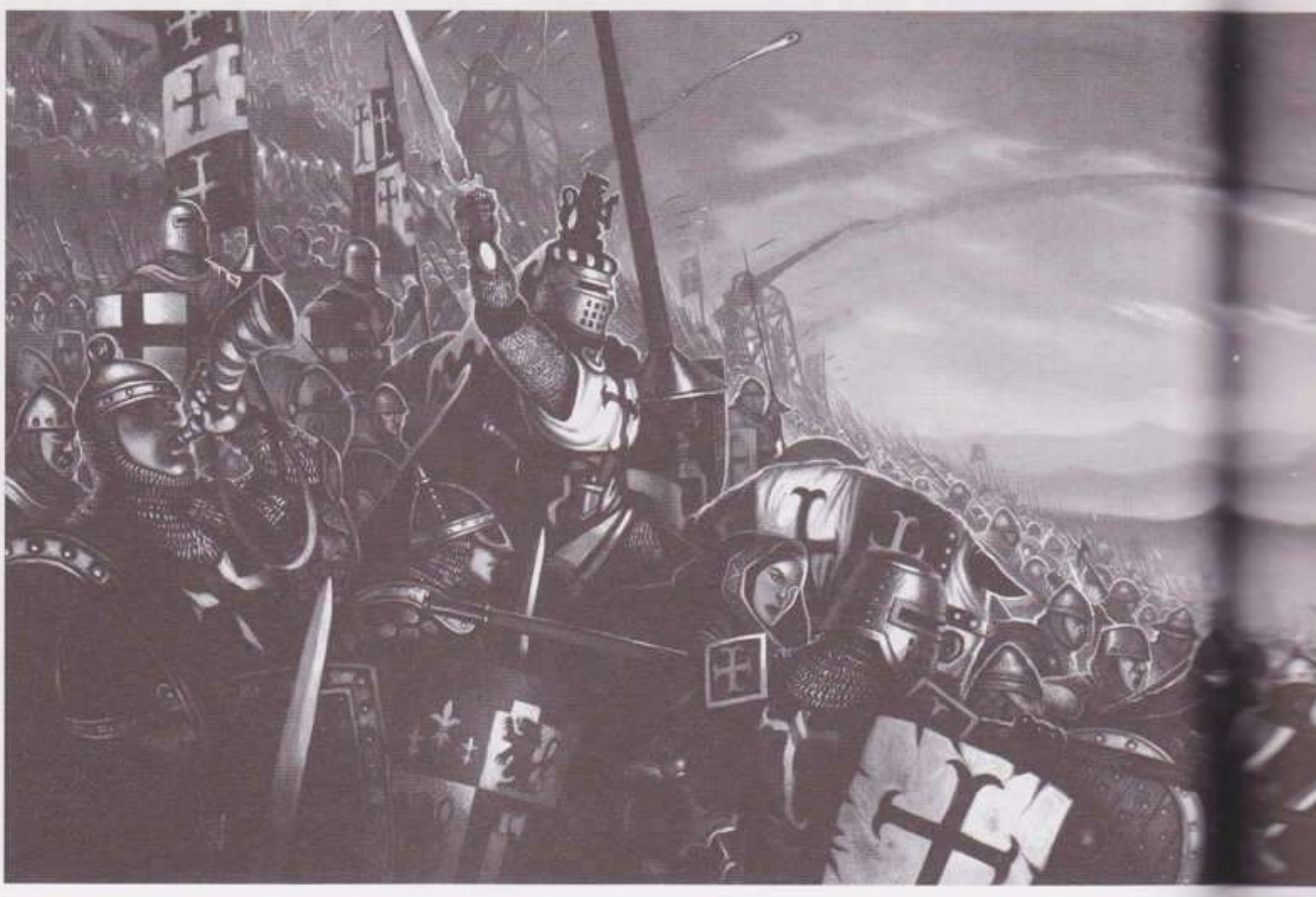
Toutes les feuilles de personnage contiennent un tableau de santé qui récapitule les dégâts subis par l'individu et leurs effets sur ses actions. Chaque case après la première a une pénalité associée, qui s'applique aux groupements de dés et s'accroît avec la gravité des blessures. Lorsque la condition du personnage empire, il lui devient plus difficile d'accomplir quoi que ce soit. Chaque point de dégâts infligés au personnage (après avoir encaissé) lui fait perdre un niveau de santé. Le premier point de dégâts, Contusion, n'a que peu d'effets sur les actions du personnage, mais les pénalités augmentent jusqu'au septième niveau Invalide, auquel cas le personnage ne peut plus entreprendre d'action.

Les dégâts sont notés de différentes manières dans les cases selon la nature de la blessure, car certains types de blessure sont plus faciles et rapides à guérir que d'autres. (Consultez Appliquer les dégâts, p. 259) La dernière case cochée indique l'état de santé actuel du personnage. Le nombre qui se trouve à la gauche de la case indique la pénalité actuelle. Celle-ci s'applique à tous les groupements de dés à l'exception de ceux associés à des actions réflexes (comme pour encaisser), tant que demeure la blessure. Les blessures gênent également le mouvement du personnage, comme indiqué dans le tableau. Les personnages n'ayant aucune case cochée sont en pleine santé et ne subissent aucune pénalité. Ceux dont toutes les cases sont cochées sont Invalides, inconscients ou incapables d'agir.

• **L'Invalidité :** Un personnage Invalide peut être conscient ou non, selon les circonstances et l'étendue de ses blessures. Quelque soit le cas, il est incapable d'accomplir une action autre que dépenser du sang pour se guérir. Si un personnage Invalide subit d'autres dégâts, il entre en torpeur. Si les dégâts sont aggravés, il trouve sa Mort Ultime. Un personnage Invalide dont la réserve de sang est vide entre automatiquement en torpeur. Les mortels qui perdent un niveau de santé après l'Invalidité meurent simplement.

• **La torpeur :** L'état de *torpeur* d'un Caïnite est comparable au coma pour les vivants. Un vampire en torpeur dort d'un sommeil profond comme la mort – et est visiblement mort pour les non-Caïnites – et est (en grande partie) inconscient des événements du monde extérieur. Entrer en torpeur peut être un acte volontaire, si un Caïnite est fatigué de l'époque moderne ou cherche à dormir durant une époque troublée, ou involontaire, liée à une blessure ou une perte de sang. Vous trouverez plus de détails sur la torpeur en p. 261.

• **La Mort Ultime :** Si un vampire Invalide ou en torpeur (quel que soit son état de santé) perd un autre niveau de blessures aggravées, il meurt irrémédiablement et à jamais. Des dégâts contondants ou létaux supplémentaires peuvent également envoyer un vampire Invalide ou en torpeur vers sa Mort Ultime. Cependant, cela reste à la discrétion du Conteur et les dégâts devraient suffire à détruire ou démembrer le cadavre. Le personnage ne joue plus aucun rôle dans l'histoire et le joueur devra créer un nouveau personnage s'il souhaite poursuivre le jeu.



Appliquer les dégâts

Les trois types de dégâts (contondants, létaux et aggravés) sont cumulatifs et la case cochée la plus grave sur le tableau de la feuille de personnage indique l'état du personnage et les pénalités qu'il subit. Chaque type de dégâts est indiqué sur le même tableau, mais légèrement différemment. Les dégâts contondants sont marqués d'une barre (/), les dégâts létaux d'une croix (X) et les dégâts aggravés d'un astérisque. C'est ainsi parce que les différents types de blessure ne guérissent pas au même rythme. C'est pour cette raison que les dégâts aggravés sont toujours notés en premier (c'est-à-dire avec la pénalité de blessure la plus basse), suivies par les blessures létales et les blessures contondantes. Cela se fait en "descendant" les dégâts contondants et létaux comme il convient. Cela permet aux niveaux de santé les plus graves de guérir en premier.

Exemple : *Anatole, prêtre livide de la Voie des Cieux, fait face à un Gangrel en colère qui en a assez de ces prêches fous. Karsh, le Gangrel, pousse tout d'abord le Fou, le projetant contre un arbre tout proche. Cela provoque deux niveaux de santé contondants et Anatole coche les niveaux Contusion et Blessure légère d'un trait (voir Figure 1).*

Cependant, Anatole ne renonce pas à sa mission sacrée et Karsh prend sa grande hache pour le frapper. Le coup inflige un niveau de dégâts létaux et le joueur d'Anatole ajoute donc une barre dans la case Contusion (transformant la première barre en croix) et met un trait dans la case Blessure moyenne, faisant ainsi descendre d'une case les deux niveaux de dégâts contondants existants (voir Figure 2).

Pour finir, Karsh perd patience et invoque le pouvoir Serres de la Bête, plantant ses griffes maléfiques dans la chair d'Anatole. L'attaque provoque deux niveaux de dégâts aggravés de plus. Le joueur transforme donc les marques des cases Contusion et Blessure légère en astérisques, transforme la barre du niveau Blessure moyenne en croix et ajoute deux traits dans les niveaux Blessure grave et Handicap (voir Figure 3). Le joueur d'Anatole a maintenant une pénalité de 2 dés à toutes ses actions et le Fou ne peut que claudiquer sur quelques mètres par tour. Heureusement qu'il peut dépenser du sang pour guérir certaines de ses blessures.

Les types de dégâts

Les personnages de **L'Âge des Ténèbres** peuvent subir des blessures provenant d'une vaste gamme de sources. Il peut s'agir de coups de pied ou de poing, d'os cassés par un coup de masse ou de coupures profondes occasionnées par une épée. La nature physique d'un personnage détermine sa fragilité face aux blessures et le degré de son affliction. Un Caïnite peut ignorer des blessures qui handicaperaient un mortel, et subissent des blessures de sources qu'un humain ne considère pas comme des risques.

FIGURE 1

Santé		
Contusion		☑
Blessure légère	-1	☑
Blessure moyenne	-1	☐
Blessure grave	-2	☐
Handicap	-2	☐
Infirmité	-5	☐
Invalidité		☐

FIGURE 2

Santé		
Contusion		☒
Blessure légère	-1	☑
Blessure moyenne	-1	☑
Blessure grave	-2	☐
Handicap	-2	☐
Infirmité	-5	☐
Invalidité		☐

FIGURE 3

Santé		
Contusion		☒
Blessure légère	-1	☒
Blessure moyenne	-1	☒
Blessure grave	-2	☑
Handicap	-2	☑
Infirmité	-5	☐
Invalidité		☐

Les dégâts contondants

Les dégâts contondants sont peu susceptibles de tuer et se guérissent rapidement, même pour des mortels. Ils représentent les contusions, les foulures et autres blessures mineures, infligés par les chutes, les coups... Les Caïnites sont très peu affectés par les dégâts contondants. L'absence de sang dans leurs tissus signifie qu'ils n'ont pas d'ecchymoses comme les mortels et ne subissent que la moitié (arrondi inférieur) du nombre indiqué de niveaux de santé de dégâts contondants. Les mortels comme les Caïnites usent de leur Vigueur pour encaisser les dégâts contondants, même si les vampires ajoutent leur niveau d'Endurance au test (s'ils maîtrisent cette Discipline). Un Caïnite peut guérir un niveau de santé de dégâts contondants en dépensant un point de sang (voir Dépenser du sang, p. 165).

Même si les dégâts contondants tuent rarement, ils peuvent affaiblir le personnage à tel point qu'il sera plus fragile face aux autres formes de dégâts. Si un Caïnite parvient au niveau Invalidité suite à des dégâts "normaux" (donc contondants ou létaux) et perd un niveau de dégâts "normaux" en plus, il entre en torpeur. Si un personnage Caïnite parvient au niveau Invalidité suite à des dégâts "normaux" et perd un niveau de dégâts aggravés en plus, il trouve sa Mort Ultime. Les seuls dégâts contondants ne peuvent pas détruire un Caïnite, mais c'est possible pour un mortel. Une fois que toutes les cases de santé d'un mortel sont cochées, les niveaux supplémentaires de dégâts contondants font que les traits de dégâts contondants existants deviennent des croix létales, alors que les os se brisent et que les organes internes éclatent.

Les dégâts létaux

Comme leur nom le suggère, les dégâts létaux sont bien plus sérieux que les dégâts contondants et peuvent tuer ou estropier, particulièrement un personnage mortel. La plupart des armes tranchantes infligent des dégâts létaux, tout comme certains armes contondantes si elles frappent comme il faut (difficulté +2). Les vampires encaissent les dégâts létaux avec leur Vigueur + Endurance (s'ils en ont) parce que leur chair non-vivante est moins fragile aux attaques et que les hémorragies internes sont rarement un problème pour eux. Cependant, les mortels ne peuvent pas du tout encaisser les dégâts létaux (sauf avec une armure). De la même manière, un vampire guérit les dégâts létaux tout aussi facilement que les dégâts contondants, alors qu'un mortel met des semaines ou des mois à récupérer.

Un personnage mortel Invalide qui perd un niveau de dégâts létaux meurt. Un Caïnite dans le même cas entre en torpeur, mais ne trouve pas sa Mort Ultime. Cependant, tout comme les dégâts contondants, ces blessures fragilisent le personnage face aux dégâts aggravés et s'il est Invalide ou en torpeur suite à des dégâts létaux et qu'il perd un niveau de santé de dégâts aggravés, il est détruit.

Les dégâts aggravés

Même si leurs corps sont plus résistants que ceux des mortels, certaines blessures sont graves même pour les Caïnites. D'origine élémentaire ou surnaturelle (comme le feu, le soleil, les dents et griffes des autres vampires), ces blessures ne peuvent être encaissées que par la Discipline d'Endurance. Les dégâts aggravés sont également bien plus difficiles à guérir, chaque niveau demandant cinq points de sang et une journée entière de repos pour guérir. Si le Caïnite a au moins une pleine journée pour se reposer, il peut dépenser de la Volonté au lieu de se reposer encore, tant qu'il dépense les points de sang nécessaires à sa guérison. Un vampire Invalide ou en torpeur et qui perd un niveau supplémentaire de dégâts aggravés trouve sa Mort Ultime.

Le feu et les griffes de bêtes surnaturelles causent des dégâts létaux aux mortels. Il existe cependant de rares cas où les mortels subissent des dégâts aggravés, qui ne peuvent pas être guéris, sauf de manière surnaturelle. (Ils sont expliqués au cas par cas lorsqu'ils se produisent.) Bien entendu, les rayons du soleil ne provoquent aucun dégât aux mortels.

LE TABLEAU DE SANTÉ

Niveau	Pénalité aux groupements de dés	Effets
Contusion	0	Le personnage est blessé, mais les blessures n'interfèrent pas encore avec ses actes.
Blessure légère	-1	Les blessures commencent à gêner la capacité du vampire à agir.
Blessure moyenne	-1	En plus de la difficulté accrue des actions routinières, le personnage est limité à la moitié de sa vitesse de course maximale.
Blessure grave	-2	Le personnage commence réellement à sentir les effets de ses blessures. Les actions sont plus difficiles et le personnage est limité à sa vitesse de marche.
Handicap	-2	Le mouvement est maintenant très difficile suite aux blessures et le personnage peut claudiquer sur trois mètres par tour.
Infirmité	-5	Toute action est un effort majeur et le mouvement de fait en rampant (un mètre par tour).
Invalidité	-	Le personnage est incapable d'accomplir tout mouvement ou action (hors la dépense de points de sang) et est peut-être inconscient. Les Caïnites dont la réserve de sang est vide entrent en torpeur (voir p. 261).
Torpeur	-	Entre la vie et la mort, le personnage en torpeur est dans un état semblable au coma, incapable d'accomplir la moindre action (pas même de dépenser des points de sang) jusqu'à ce qu'un certain temps soit écoulé. (Pour en savoir plus, lisez la p. 261.)
Mort Ultime	-	Le vampire est irrévocablement détruit.

La Torpeur

Une fois en torpeur, le personnage n'a plus de sensation durant une période déterminée par son niveau en Voie, durant laquelle il n'a pas à dépenser de points de sang. Les personnages ayant de faibles niveaux en Voie dorment plus profondément et plus longtemps que ceux ayant de plus hauts niveaux. Ceux qui entrent volontairement en torpeur (c'est automatique et ne dépend d'aucun test) peuvent tenter de se réveiller une fois la moitié du temps indiqué écoulé.

Une fois cette période passée, le Caïnite peut tenter de se réveiller (mais n'est pas tenu de le faire). Pour que son personnage se lève, le joueur doit dépenser un point de sang et faire le test adéquat (voir p. 241). Si le test échoue, le personnage ne peut pas se lever cette nuit-là, mais peut refaire le test la nuit suivante (en dépensant un autre point de sang). Un vampire entré volontairement en torpeur garde les niveaux de santé qu'il avait avant la torpeur. Un personnage qui entre en torpeur suite à une blessure est considéré Infirme en se levant.

Niveau en Voie	Durée de la torpeur
10	Un jour
9	Trois jours
8	Une semaine
7	Deux semaines
6	Un mois
5	Un an
4	Une décennie
3	Cinq décennies
2	Un siècle
1	Cinq siècles
0	Un millénaire ou plus

Un Caïnite qui entre en torpeur suite à une perte de sang ne peut pas tenter de se lever tant qu'il n'a pas ingéré au moins un point de sang (quatre dans le cas d'un vampire qui entre en torpeur suite à une détérioration, voir p. 262). À moins d'être nourri, il demeure indéfiniment dans cet état, mais peut tenter de se réveiller dès qu'il absorbe de la nouvelle vitæ, quel que soit son niveau de Voie. Cette "revivification prématurée" ne fonctionne que pour les Caïnites qui entrent en torpeur suite à une perte de sang. Ceux qui y entrent volontairement ou suite à une blessure doivent dormir durant la période indiquée par le tableau.

Un vampire qui se réveille de torpeur avec moins de trois points dans sa réserve de sang doit tester sa frénésie. Celui qui se réveille de torpeur après détérioration entre *automatiquement* en frénésie.

Les pieux dans le cœur

Contrairement aux mythes populaires, un pieu dans le cœur ne tue pas un vampire. Cela le paralyse totalement, lui rendant tout mouvement impossible, l'empêchant de dépenser du sang ou d'activer ses Disciplines. Cependant, le personnage demeure conscient et perçoit normalement son environnement. Cette immobilité forcée est l'un des états les plus craints par les vampires, qui trouvent terrifiant ce sentiment d'incapacité. Cette crainte est si intense que lorsque le pieu est retiré du cœur du Caïnite,

le joueur doit immédiatement tester sa frénésie (difficulté 5, ou plus si le pieu est resté longtemps en place).

Même s'il est incapable de dépenser du sang ou d'activer ses Disciplines, le vampire doit tout de même dépenser du sang chaque jour, comme indiqué dans le paragraphe Dépenser du sang (p. 165). Les Caïnites dont la réserve de sang est vide subissent la détérioration, comme décrit ci-après.

Planter un pieu directement dans le cœur n'est pas facile. Il faut que l'attaquant obtienne au moins cinq succès à son test d'attaque et inflige au moins trois niveaux de dégâts.

La détérioration

La faim de sang est plus qu'un désir démoniaque pour les Caïnites. C'est une nécessité de la non-vie. Sans sang, un vampire ne peut pas animer son corps non-vivant et se détériore physiquement alors que la Bête hurle intérieurement. La détérioration se produit lorsque le vampire a un pieu dans le cœur – dépensant toujours du sang chaque nuit pour se réveiller, mais incapable de se nourrir – mais peut également avoir lieu si un vampire est coupé de toute source de nourriture. Les longs voyages sans accès à un terrain de chasse ne doivent pas être entrepris à la légère.

Tant qu'un Caïnite garde du sang dans son système, son corps ne change pas. Par contre, une fois sa réserve de sang épuisée, le corps se détériore lorsque le peu de sang qui y reste est consommé. Les capillaires s'assèchent et l'eau du corps du vampire disparaît. Cette première étape de détérioration cause un grand inconfort pour le vampire, dont le corps se consume lentement. À chaque nuit d'utilisation cannibale, l'apparence du vampire dégénère. Tout d'abord, il paraît sec et desséché, puis il devient émacié alors que ses organes et ses muscles se racornissent.

La douleur de ce processus augmente sans cesse (ce que le vampire doit subir en silence s'il a un pieu dans le cœur). Chaque nuit où le personnage ne peut pas brûler de sang pour se lever, il perd un niveau de santé de dégâts létaux et perd un point d'Apparence, jusqu'à être Invalide. À ce stade, le vampire ne ressemble à rien d'autre qu'à un corps desséché et il connaît une douleur terrible et constante. S'il ne peut toujours pas absorber de sang, il sombre en torpeur. Une fois en torpeur, le personnage est libéré de la douleur de la détérioration, mais il est également bien plus difficile de regagner la santé. Avant que son corps ne soit parvenu au niveau Blessure moyenne, il demeure insensible et, à son réveil, succombe immédiatement à la Bête et entre en frénésie, attaquant la source la plus proche pour y boire.

Si le vampire parvient à trouver une source de sang, il peut guérir ses niveaux de santé comme d'habitude et son Apparence revient en même temps. Certains vampires sadiques nourrissent leurs victimes (ayant un pieu dans le cœur) de juste assez de sang pour les empêcher de sombrer en torpeur. Cela permet que le vampire reste conscient et ressente pleinement la douleur qui lui vrille le corps. Grâce à cette méthode, un vampire ayant un pieu dans le cœur peut rester en vie des semaines, des mois ou des années, sa torture étant indéfiniment prolongée. Les rares Caïnites qui survivent à ce procédé subissent souvent des dégâts mentaux permanents, comme la catatonie ou l'hystérie.

Un vampire n'ayant pas de pieu dans le cœur mais n'ayant pas accès à une source de sang (par exemple s'il est piégé dans une salle) subit également les effets de la détérioration. Les Caïnites dans ce cas cherchent n'importe quelle source de sang et entrent probablement en frénésie (voir p. 271).

La guérison des mortels

Les Caïnites dépensent simplement du sang pour se guérir (voir p. 165), mais les mortels sont bien plus fragiles et lents à recouvrer la santé. Alors qu'un vampire peut instantanément guérir toutes les blessures à l'exception des plus graves, un humain passe des jours, des semaines ou des mois avant de récupérer. Vous trouverez ci-après le temps nécessaire à un mortel pour guérir de ses blessures. Chaque niveau doit être guéri individuellement. Un mortel ayant atteint le niveau Invalide avec des dégâts contondants passera donc 12 heures pour atteindre le niveau Infirme puis six autres pour passer à Handicapé.

Les dégâts contondants

Les dégâts contondants sont surtout superficiels et guérissent sans traitement. Guérir les dégâts contondants

ne nécessite pas de test pour les mortels. Le principal facteur de cette guérison est le temps, même si les applications de cataplasmes et autres compresses peuvent alléger les effets et accélérer la guérison. (Pour avoir plus de détails à ce sujet, consultez la p. 241).

Niveau de santé	Temps de guérison
Contusion à Blessure grave	Une heure/niveau
Handicap	Trois heures
Infirmité	Six heures
Invalidité	Douze heures

Les dégâts létaux

Les dégâts létaux sont véritablement mortels et souvent fatals aux humains. Même les blessures mineures peuvent s'infecter et devenir dangereuses, alors que les cicatrices sont fréquentes.

Les personnages mortels ayant des dégâts létaux sous le niveau Blessure légère et qui ne bénéficient d'aucun traitement perdent un niveau de santé de dégâts létaux supplémentaires par jour, reflétant la perte de sang et l'infection. Après des soins médicaux, les soins d'un médecin ne sont plus nécessaires, tant que le personnage n'est pas sous le niveau Handicap. Les personnages Infirmes ou Invalides nécessitent des soins médicaux constants et délirent ou sont inconscients.

Dès qu'un personnage mortel cherche à guérir un niveau de santé de dégâts létaux, le joueur devrait lancer un nombre de dés égal à sa Vigueur. La difficulté de ce test est de 2 + le nombre de cases cochées sur le tableau de santé. (Par exemple, un personnage dont le niveau Blessure grave est le dernier coché aura pour difficulté 6, car quatre cases sont cochées.) S'il obtient un ou plusieurs succès, ce niveau est guéri. Dans le cas où il n'y aurait pas de succès, la situation ne change pas. Si le résultat est un échec critique, le personnage perd un niveau de santé de dégâts létaux supplémentaire et pourrait (s'il était Invalide) en mourir. La présence d'un médecin pourrait réduire cette difficulté, mais il n'y a qu'en pays arabe où la médecine est assez avancée pour avoir un effet appréciable. Pour en savoir plus sur le rôle des guérisseurs, consultez la p. 241.

Un mortel Invalide qui perd un niveau de santé supplémentaire (contondant ou létal) meurt immédiatement.

Niveau de santé	Temps de guérison
Contusion	Un jour
Blessure légère	Trois jours
Blessure moyenne	Une semaine
Blessure grave	Un mois
Handicap	Trois mois
Infirmité	Quatre mois
Invalidité	Cinq mois

Les autres sources de blessure

La force surhumaine d'un vampire et sa résistance lui épargne de nombreuses blessures, même si cela ne signifie pas qu'il est totalement immunisé. Ses esclaves et proies mortels sont bien plus vulnérables.

Les maladies

La maladie est un facteur important pour les mortels du Moyen Âge, même si les Caïnites n'en ressentent souvent pas les effets directs. Cependant, ils peuvent servir de vecteur de contagion, propageant une maladie dans leur troupeau. Il existe un grand nombre de maladies au Moyen Âge, dont les plus communes sont :

• **La dysenterie :** Provoquée par une eau contaminée et une mauvais hygiène, la dysenterie cause des problèmes gastro-intestinaux à la victime, qui incluent des saignements, des douleurs à l'estomac, de la fièvre et de la déshydratation. Souvent fatale pour les mortels, cette maladie n'a pas d'effet direct sur les Caïnites. Néanmoins, elle peut se transmettre via le Baiser.

• **L'ergotisme (mal des ardents) :** Résultant de l'empoisonnement par un champignon (l'ergot de seigle qui peut se retrouver dans le pain), l'ergotisme provoque une douleur musculaire atroce, des convulsions et des hallucinations. Les mortels perdent souvent un membre lors de cette maladie, par suite de la gangrène, mais les Caïnites ne sont pas affectés. Boire du sang infecté provoque tout de même une sensation, comme un picotement d'épingles dans les bras et les jambes.

• **L'hydropisie :** L'hydropisie est due à un cœur faible, incapable de pomper le sang efficacement. Cette maladie n'affecte pas les Caïnites, mais un calice souffrant de cette maladie contient deux points de sang de moins qu'un personnage normal.

• **La lèpre :** La lèpre est l'une des maladies les plus importantes du Moyen Âge. Il s'agit d'une dégénérescence des nerfs qui réduit les sensations et expose la victime à toutes sortes d'infections secondaires qui peuvent atteindre la peau et endommager les os, menant au défigurement et aux mutilations. C'est rarement fatal, mais les personnes infectées de cette maladie sont bannies de la société normale, obligées de porter des vêtements distincts et une clochette pour prévenir les autres. La plupart des Caïnites sont immunisés contre la lèpre, même si certains prétendent que la malédiction des Nosferatus est une forme particulièrement virulente de la maladie.

• **La peste :** Diverses pestes (bubonique, pulmonaire et septicémique) existent au Moyen Âge, devenant des épidémies de masse au milieu du 14ème siècle, dévastant les populations européennes. Le taux de mortalité lié à la peste est de 50 à 80 pour cent. La période de maladie est caractérisée par la fièvre et les délires. Les Caïnites sont immunisés contre la peste bubonique et pulmonaire, mais peuvent la transmettre à leurs victimes. Cependant, les vampires peuvent attraper la peste septicémique, qui les

pousse à vomir du sang. Cela diminue la réserve de sang d'un vampire d'un à dix points (lancez un dé). Si cela fait perdre tous les points de sang du vampire, il est sujet à la frénésie et peut souffrir de la détérioration ou entrer en torpeur. La fois suivante où le vampire se nourrit, le joueur doit tester sa Vigueur (+ Endurance) à difficulté 8. Avec un seul succès, il parvient à avaler le sang. En cas d'échec, il vomit tout. En cas d'échec critique, non seulement il vomit tout mais subit également les effets d'une nuit de détérioration alors qu'il crache le sang se trouvant dans ses capillaires et ses organes racornis. Le joueur fait ce test à chaque fois que le vampire se nourrit, jusqu'à avoir accumulé cinq succès total sans échec critique (il peut échouer des tests tout en accumulant ses succès).

• **La syphilis :** Transmise par les relations sexuelles (ou l'échange de sang), la syphilis se manifeste tout d'abord par une fièvre et des douleurs mineures. Par la suite, les signes sont des ulcères et une peau lésée, même si les pires dégâts sont internes, concernant les os, les muscles et le cerveau. Les vampires qui contractent la syphilis subissent un point de dégâts contondants par semaine où la maladie demeure dans leur sang.

• **La tuberculose :** Plus grande tueuse du Moyen Âge, cette maladie peut affecter n'importe quelle partie du corps, même si les poumons sont les organes les plus fréquemment touchés. La maladie provoque une fièvre et des sueurs et mène à l'émaciation et à la destruction des tissus. Les symptômes expliquent le surnom de cette maladie : consomption. Tout comme l'hydropisie, la tuberculose n'affecte pas les Caïnites, mais réduit d'un à trois points la capacité sanguine d'un calice infecté.

Un vampire porteur d'une maladie transmise par le sang contamine ses victimes jusqu'à pouvoir purger le sang de son système. Les joueurs dont les personnages subissent le Baiser d'un vampire affecté testent leur Vigueur pour éviter l'infection. La difficulté standard est de 6, mais peut augmenter en cas de souches virulentes et de Baiser prolongé.

Le processus pour se purger de la vitæ contaminée n'est pas facile, car tout le sang du vampire s'infecte rapidement. Purger ou dépenser du sang jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un quart de sang de la réserve de sang totale du personnage s'effectue selon les règles normales. Cependant, expulser le reste du sang – le dernier quart de la réserve – nécessite une formidable force de volonté. Testez sa Volonté à difficulté 10. Réduisez cette difficulté d'un point pour la Vicissitude, le Quietus ou la branche Rego Vitæ de Thaumaturgie. Par exemple, un Caïnite maîtrisant les trois Disciplines aurait une difficulté de 7, alors que celui qui ne connaît que la Vicissitude aura une difficulté de 9.

Chaque succès purge un point de sang de la réserve de sang tout en permettant au personnage de garder le contrôle. Ne pas obtenir le moindre succès indique que le personnage doit résister à la frénésie comme s'il avait faim. Un échec critique indique qu'il entre immédiatement en frénésie. Si le personnage vide sa réserve de sang, il est libéré de la maladie.

Les chutes

Même si la force et la résistance surnaturelles d'un vampire lui permettent de résister aux dégâts provoqués par les chutes, cela ne lui permet pas totalement d'éviter les blessures. Par tranche de trois mètres de hauteur de chute, le vampire encourt un niveau de santé de dégâts contondants, qui peut être encaissé normalement avec sa Vigueur (+ Endurance). Ces dégâts ne peuvent pas dépasser 10 niveaux, mais s'ils atteignent ce montant, ils sont considérés comme létaux au lieu de contondants et la valeur d'encaissement de l'armure est divisée de moitié (arrondi inférieur). De la même manière, si la surface sur laquelle tombe le personnage a des saillies tranchantes (comme des pics), le Conteur peut choisir d'infliger certains dégâts (ou tous) comme létaux et non contondants.

La noyade ou la suffocation

Les Caïnites ne respirent pas et ne peuvent donc pas se noyer ou suffoquer. Cependant, les personnages mortels sont vulnérables, particulièrement si leur test de natation se solde par un échec critique, s'ils ne savent pas nager ou sont alourdis. Le temps qu'un mortel peut survivre sans air dépend de sa Vigueur. Une fois cette période écoulée, le mortel perd un niveau de santé de dégâts contondants par tour. Une fois qu'il atteint le niveau de santé Invalidité, le personnage se noie et meurt après un nombre de minutes égal à sa Vigueur.

Vigueur de la respiration	Temps de retenue
1	30 secondes
2	1 minute
3	2 minutes
4	4 minutes
5	8 minutes
6	15 minutes *
7	20 minutes *
8	30 minutes *

* Ce n'est possible que si le mortel a un moyen d'accroître sa Vigueur à un niveau surnaturel, au-delà de la limite mortelle de cinq points.

Le feu

Le feu est l'une des rares choses que les Caïnites craignent. Il peut mettre un terme à leur non-vie et est pourtant partout présent au Moyen Âge, sous la forme de braseros ou de torches. Leur peur du feu et le besoin qu'ils en ont pour s'éclairer est l'une des contradictions inhérentes à la non-vie d'un Caïnite.

Le feu provoque des dégâts aggravés et ignore toutes les armures. En effet, les armures en métal ne font qu'accentuer la situation en retenant la chaleur. Les dégâts liés au feu peuvent être encaissés par des personnages ayant de l'Endurance, qui testent leur Vigueur + Endurance, la difficulté du test dépendant de la taille et de l'intensité du feu. Les personnages n'ayant pas Endurance ne peuvent

pas encaisser les dégâts liés au feu. Si elle n'encaisse pas les dégâts, la victime subit pleinement les dommages des flammes, qui sont exprimés en perte automatique de niveaux de santé et non en dés de dégâts. Un personnage dont les vêtements sont en feu, ou qui est pris dans un feu, continue à subir des dégâts tant qu'il n'est pas à l'abri et que les flammes ne sont pas éteintes.

Les signes extérieurs de blessures par le feu peuvent être horribles. Par tranche de deux niveaux de santé perdus, réduisez l'Apparence du personnage d'un point. Pour un Caïnite, cet enlaidissement est temporaire. Pour un mortel, il est permanent.

L'exposition au feu peut déclencher le Rötschreck (voir p. 273).

LES EFFETS DU FEU

Difficulté pour encaisser	Type de feu
3	Flamme d'une bougie
5	Torche
7	Âtre
9	Bûcher
10	Métal en fusion
Blessures aggravées/tour	**Type de feu**
1	Torche (membre brûlé)
2	Feu de joie (moitié du corps exposé)
3	Enfer (tout le corps exposé)

Les drogues et poisons

Les mortels utilisent de nombreuses substances et herbes pour se guérir, blesser ou altérer les perceptions. La plupart peuvent être utilisées directement par les Caïnites, même si elles peuvent être absorbées indirectement dans le sang de victimes ou de volontaires (comme les fumeurs de *kalif* des sorciers Assamites). Plutôt que d'indiquer les effets détaillés de toutes les drogues et poisons utilisés au cours de la Guerre des Princes, vous trouverez ci-dessous les plus communes et leurs effets génériques.

• **L'alcool :** Un vampire buvant du sang qui contient de l'alcool souffre de l'ivresse. Par tranche de deux "verres" bus par la victime, le Caïnite réduit ses groupements de dés de Dextérité et d'Intelligence d'un dé. Cet effet se dissipe au rythme d'un dé par heure.

• **Les analgésiques :** Comme les hallucinogènes, des herbes comme la ciguë, la mandragore et l'aconit servent d'analgésiques et de poisons. À petites doses, ils réduisent les effets handicapants des blessures, réduisant d'un point les pénalités aux groupements de dés infligées par les blessures. Les effets durent un nombre d'heures égal à 10 - Vigueur.

• **L'empoisonnement alimentaire (salmonelle) :** Le vampire qui consomme du sang corrompu par la salmonelle devient nauséeux et subit un niveau de dégâts contondants. De plus, il a des difficultés pour boire le sang tant qu'il n'est pas purgé du mauvais sang, mais peut se forcer à boire (test de Vigueur à difficulté 6). Les effets de la salmonelle partent après une journée environ.

• **Les hallucinogènes :** Les drogues hallucinogènes comme la jusquiame et la belladone servent d'analgésiques et de poisons au Moyen Âge. Un vampire buvant du sang contenant de petites quantités de ces herbes réduit tous les groupements de dés d'un à trois dés (selon le montant consommé par la victime) suite à un manque de concentration. Le personnage subit également des effets équivalents à Âme hantée (Aliénation 2, voir p. 174). Les autres effets sont laissés à l'appréciation du Conteur, mais peuvent inclure un point temporaire d'Auspex ou de Courage. Les effets des hallucinogènes durent un nombre d'heures égal à 8 - Vigueur.

• **Le haschisch :** D'usage fréquent au Moyen Orient, le haschisch a un effet apaisant, mais affecte également les perceptions de son consommateur. Un vampire buvant du sang contenant du haschisch réduit d'un dé tous ses groupements de dés incluant la Perception. Il réduit également d'un point la difficulté pour résister à la frénésie. Ces effets durent environ une heure.

• **Le poison :** Des doses importantes d'hallucinogènes ou d'analgésiques, ou des substances comme l'arsenic, la strychnine ou le cyanure peuvent s'avérer fatales aux mortels et dangereuses pour les Caïnites. Alors qu'un mortel peut souffrir d'une lente agonie, un Caïnite enlève un dé à tous ses groupements et subit entre un et trois niveaux de dégâts létaux, selon la force du poison et le montant ingéré de sang impropre. Les poisons ne peuvent pas tuer les Caïnites, pas plus que les faire sombrer en torpeur, mais peuvent temporairement les affaiblir jusqu'à ce que le sang concerné soit évacué du corps et que les effets soient soignés.

• **La sanguinaire :** La rare et mortelle sanguinaire est l'un des rares poisons qui atteignent directement les Caïnites. La consommer, par exemple mélangée au sang, provoque trois niveaux de dégâts aggravés, alors que s'en servir comme poison de contact (sur une lame par exemple) inflige deux niveaux de dégâts aggravés en plus de toute blessure causée par l'arme. Le poison attaque la vitæ vampirique, la transformant en une poussière noire comme la cendre.

Les rayons du soleil

Inoffensif pour les mortels, le soleil est le fléau de l'existence des Caïnites. Même la lumière solaire la plus diffuse peut brûler un vampire aussi sévèrement qu'une flamme alors que la pleine lumière solaire peut transformer le vampire en torche vivante. Comme le feu, le soleil provoque la perte de niveaux de dégâts aggravés, à moins qu'ils ne soient encaissés, ce que seuls les vampires ayant Endurance peuvent tenter de faire, en testant leur Vigueur + Endurance. La difficulté pour encaisser dépend de l'intensité du soleil et les dégâts du montant de peau exposé. Un personnage qui regarde une zone éclairée par le soleil sera peut-être temporairement aveuglé par la lumière solaire. Certains Caïnites prétendent que la lumière de la lune leur fait mal, mais rares sont ceux qui souffrent d'autre chose qu'une simple gêne.

Le test pour encaisser doit être effectué à chaque tour d'exposition. Un échec critique indique que le person-

nage a pris feu et qu'il doit également composer avec les effets du feu. L'exposition au soleil peut provoquer le Rötschreck (voir p. 273).

LES EFFETS DU SOLEIL

Difficulté pour encaisser	Intensité
3	Rayons indirects, gros nuages, aube ou crépuscule
5	Protection intégrale par d'épais vêtements
7	Lumière indirecte par la fenêtre
9	En extérieur par une journée nuageuse ou frappé directement par un unique rayon de soleil
10	Soleil direct par une belle journée
Blessures aggravées/tour	**Exposition**
1	Petite partie du corps (main ou visage)
2	Partie importante du corps (jambe, bras ou tête)
3	Au moins la moitié du corps

Les états d'esprit

L'état mental d'un personnage est aussi important que sa santé physique et, dans de nombreux cas, bien moins contrôlable. Un vampire peut dépenser du sang pour guérir une blessure physique, mais les blessures mentales et états d'esprit sont moins ouverts aux manipulations.

L'amaranthe ou diablerie

C'est par la vitæ que la Malédiction de Caïn se transmet de père à infant, toujours diluée par l'éloignement croissant par rapport à l'ancêtre commun. Le sang des anciens vampires est bien plus puissant que celui des générations ultérieures, pouvoir qui peut être pris en consommant la vitæ et l'âme d'un ancien vampire. Cet acte – considéré comme le pire des crimes par de nombreux Caïnites, semblable au cannibalisme parmi les humains – est appelé amaranthe, même si les vampires plus jeunes utilisent le terme diablerie. Les seuls clans qui ne désapprouvent pas l'amaranthe sont les Assamites d'Orient, dont certains pratiquent la diablerie rituelle de leurs ennemis, et les Lasombras qui recourent à l'amaranthe du père par son infant si les *Amici Noctis* l'approuvent. Les Tremeres sont également enclins à l'amaranthe, même si elle ne figure pas dans leurs rituels et pratiques.

À la base, l'amaranthe est l'acte de se nourrir d'un Caïnite, tout comme un vampire se nourrit d'un mortel, même si pour compléter le transfert, *tout* le sang de l'ancien doit être consommé au cours de l'acte. En plus de nourrir l'adepte de la diablerie, la puissante vitæ de l'ancien Caïnite change et améliore son corps, le rapprochant en force et en stature de Caïn lui-même. Ainsi, même les

plus jeunes Caïnites peuvent espérer voler les pouvoirs d'un ancien en ayant la ruse et le courage nécessaires à un tel vol. Les anciens savent que les nouveau-nés ambitieux tenteront – littéralement – de les consommer dans leur quête de pouvoir, créant une friction dichotomique entre les pères et leurs infants.

Commettre l'amaranthe

Même si le procédé de la diablerie commence comme tout autre Baiser, l'effort nécessaire pour achever la tâche est monumental. Nombreux sont ceux qui essaient et échouent. Le vampire (appelé diableriste) doit tout d'abord maîtriser sa victime et commencer à se nourrir, comme indiqué dans le Système de combat (p. 245) et la Réserve de sang (p. 165). Le vampire doit ensuite drainer toute la vitæ de sa victime, accomplissement difficile étant donné la nature puissante du sang de l'ancien. Ce n'est qu'alors que commence la véritable amaranthe.

Une fois le corps de la cible vidé de son sang, le diableriste doit aspirer la force vitale de sa victime, action appelée "boire le sang du cœur" de la victime. Cela nécessite que le joueur fasse un test étendu de Force (difficulté 9). Chaque succès inflige la perte automatique d'un niveau de santé à la victime (considérés comme aggravés et non encaissables, même avec de l'Endurance). Un test raté signifie que le diableriste est temporairement incapable d'aspirer la force vitale de la victime et doit faire une pause pour "digérer" l'essence de celle-ci. Cependant, un échec critique ne signifie pas que la cible regagne des niveaux de santé, mais bien que la diablerie échoue et ne peut pas être reprise. La victime demeure alerte et mobile, à moins que son niveau de santé ne soit inférieur au niveau Invalidité. Lorsque tous les niveaux de santé ont été drainés, le corps de la victime commence immédiatement à pourrir (la rapidité dépendant de l'âge de la victime, immédiatement et visiblement si le corps a plus d'une décennie, plus lentement pour les Caïnites nouveau-nés). L'essence de la victime se mêle à celle du diableriste.

Le procédé de l'amaranthe absorbe toute la concentration du diableriste et demande de nombreux efforts, le laissant vulnérable aux forces extérieures. Toute attaque ou action intentée contre lui se fait à difficulté 2.

Le diableriste doit boire immédiatement et directement toute la vitæ de la victime, et il ne peut y avoir qu'un vampire impliqué. Un groupe ne peut pas diableriser une seule victime, pas plus que la vitæ de l'ancien ne peut être gardée pour une diablerie ultérieure (mais elle peut être gardée en vue d'une consommation ultérieure). Cependant, la Thaumaturgie peut fournir des moyens de contourner ses restrictions.

Les bienfaits et inconvénients

Immédiatement après l'amaranthe, le diableriste connaît des spasmes orgasmiques de joie et de pouvoir, exultant d'avoir drainé une autre âme. Les émotions liées à cet acte suffisent généralement à provoquer la frénésie. Le diableriste doit donc tester sa Maîtrise de soi ou son Instinct (difficulté égale à 10 - son niveau de Voie). Lorsqu'un vampire diablerise un Caïnite de génération égale ou supérieure, cette sensation est le seul effet de l'amaranthe, dont certains deviennent dépendants. Le véritable pouvoir de cet acte provient de la diablerie d'un Caïnite de génération inférieure, par exemple lorsqu'un 11ème génération boit le sang et l'âme d'un 9ème génération.

Dans de telles circonstances, l'acte de consommer l'âme d'un autre vampire transfère certains de ses pouvoirs au diableriste, abaissant sa génération d'un point. Cet effet améliore sa capacité à user et stocker du sang et peut lui permettre d'accroître ses traits et Disciplines. Si la victime était bien plus puissante (au moins cinq générations inférieures), alors le diableriste peut changer sa génération de plus d'un point (à la discrétion du Conteur). Les chances de trouver – et encore plus de surpasser – un Caïnite si puissant sont faibles. Les diableristes peuvent également bénéficier d'un accroissement *temporaire* d'une ou plusieurs Disciplines (d'un ou deux points), ce qui reflète le pouvoir de l'ancien dans ses veines. Cependant, cet avantage est bref et dure rarement plus d'une scène.

Malheureusement, les signes de l'amaranthe sont visibles de tous, du moins de ceux qui ont le pouvoir Perception de l'âme (Auspex, voir p. 181). Le halo du diableriste est strié de noir, reflétant les âmes mal mélangées du Caïnite et de sa victime. Cet aveu de culpabilité disparaît en un nombre d'années égal à la différence de génération entre le diableriste et sa victime (un an minimum) et les preuves peuvent être perçues durant des décennies ou des siècles grâce aux pouvoirs de la Thaumaturgie. Même les Caïnites n'ayant pas Perception de l'âme peuvent sentir quelque chose d'*anormal* chez le diableriste, plusieurs mois après les faits. Cet effet dure un mois par différence de génération entre la victime et le diableriste et ne peut être détecté qu'avec un test de Perception (difficulté 8). (Suite à leur faiblesse clanique, les guerriers Assamites portent toujours les signes de la diablerie, même s'ils n'ont jamais accompli cet acte personnellement. Cependant, la différence subtile de teinte n'apparaît qu'après une diablerie réelle.)

L'amaranthe est généralement sanctionnée par la Tradition de Destruction, qui empêche les jeunes de détruire les anciens. Les preuves de la diablerie peuvent provoquer les représailles des autres Caïnites. Cependant, la réaction exacte des pairs du vampire est laissée à l'appréciation du Conteur. Il peut être puni, mais d'autres vampires peuvent préférer garder cette information pour eux en échange d'une faveur ultérieure. Cependant, il existe un cas où l'amaranthe est autorisée : durant une chasse au sang. Généralement (mais pas toujours), elle est demandée par un père contre son infant, la victime se voit alors offrir une fleur d'amaranthe (s'écrit aussi amarante) une semaine avant le début de la chasse pour le prévenir. C'est cette pratique qui donne son nom à l'acte.

Selon la légende, celui qui diablerise des Caïnites ayant une forte volonté peut adopter certaines des manières de sa victime. Ces récits affirment que pour que cela arrive, la victime doit avoir une "volonté implacable" et avoir un sang à la puissance élevée. La nature exacte de ces effets dépend du Conteur.

Commettre l'amaranthe peut, à la discrétion du Conteur, être une transgression de la Voie morale du personnage, nécessitant un test de dégénérescence. C'est particulièrement vrai pour les Caïnites adeptes de la Voie de l'Humanité.

Le serment du sang

L'une des plus étranges propriétés de la vitæ Caïnite est sa capacité à forger un lien entre le vampire et celui qui boit son sang. Ce pouvoir permet de créer des serviteurs goules (voir p. 293), mais aussi de lier d'autres Caïnites à la volonté de celui-ci. La force de ce lien dépend du nombre de fois où la victime a bu du sang d'un même Caïnite. Mais après trois gorgées, celui qui boit est presque irrévocablement lié. La personne (vivante ou non-vivante) qui subit ce lien, appelé *serment du sang*, est dénommée l'*esclave* alors que le Caïnite détenant le pouvoir est le *régent*.

Un esclave totalement lié est entièrement dévoué à son régent et ne peut rien entreprendre contre lui. Dans de nombreux cas, cela ressemble à une obsession ou dépendance mortelle. L'esclave n'est pas tenu d'aimer son régent (même si c'est souvent le cas), et peut même le détester ardemment, mais il suit tout de même ses ordres, même s'il est dominé ou manipulé par d'autres. De nombreux Caïnites décrivent ce serment comme une force directrice, mais il ne s'agit pas nécessairement d'une obligation de faire exactement ce que dit le régent. L'esclave est plutôt tenu par l'honneur de montrer sa loyauté, de ne pas désobéir aux ordres et souhaits de son régent. La distinction entre obéissance forcée et loyauté est mince, mais permet à l'esclave de jouir d'une certaine flexibilité. Cependant, invariablement, l'esclave suit les ordres de son maître, ainsi que le veut la loyauté du Moyen Âge, pour les mortels comme pour les Caïnites. Il est tout simplement inconcevable d'aller contre les ordres de son maître.

Le pouvoir du serment ne dépend pas de la génération du régent. Le sang d'un nouveau-né de douzième génération peut lier un ancien aussi facilement que l'inverse. Il s'agit du seul pouvoir Caïnite qui semble ne pas se dégrader avec la génération. Un Caïnite peut être pleinement lié par le sang à un seul régent, mais peut avoir plusieurs esclaves et liens secondaires (dépendant d'une ou deux gorgées).

Prêter un serment du sang

Le serment du sang est à la fois une obligation physique et l'expression des liens de la société Caïnite. Même s'il existe des récits de régents qui obligent des esclaves à boire leur sang, très peu de Caïnites ont à subir pleinement les effets d'un serment du sang. La plupart des Damnés ont une volonté trop forte pour s'abandonner aussi totalement. Néanmoins, certains vampires étaient des goules avant leur Étreinte (et sont donc sous le coup de serments du sang). Les chaînes du féodalisme Caïnite peuvent être renforcées par le pouvoir du serment. Il est assez fréquent que des serments de féodalité soient accompagnés d'une unique gorgée du sang du seigneur, mais il est exceptionnel de recourir aux étapes suivantes. Les Usurpateurs du clan Tremere usent d'une technique similaire pour s'assurer de la loyauté de leurs nouveau-nés.

Le moyen le plus commun de subir le serment entier ou la première étape est lors d'une cérémonie de féodalité totale. Cela implique un rassemblement de Caïnites à la cour, les esclaves buvant au poignet ouvert du régent et, leurs lèvres encore humides, jurent loyauté à leur suzerain. Le suzerain jure également de protéger ses nouveaux vassaux, comme s'ils étaient de son sang. C'est de cette pratique que le serment tire son nom.

Le pouvoir du serment du sang dépend du nombre de gorgées consommées du sang du régent (qui doivent être espacées d'au moins une nuit). Une ou deux gorgées forment un lien imparfait. Ce n'est qu'à la troisième gorgée que l'esclave est tenu par le serment du sang.

• **La première gorgée :** Après la première gorgée de la vitæ du régent (il peut s'agir d'une simple goutte de sang, selon la puissance de celui-ci), le vampire qui boit se sent attiré par l'autre Caïnite. Cet effet ressemble à une attirance mortelle, le vampire constatant qu'il pense nuit et jour au régent et son subconscient le poussant à le rencontrer "accidentellement". Il n'existe pas de règles strictes à ce niveau, mais comme en amour, ce lien s'estompe avec la séparation. Les effets suggérés incluent une difficulté de -1 lorsque le régent use de Domination, de Présence ou d'autres effets agissant sur l'esprit de celui qui a bu son sang. Celui-ci peut avoir soif de la vitæ de son régent (test de Volonté pour résister, difficulté 6).

• **La deuxième gorgée :** La seconde gorgée rapproche encore celui qui boit de l'autre Caïnite. Le premier commence à prendre des mesures en faveur du second et cherche activement à le revoir. Il peut être obsédé par le régent, souffrant d'une vaste gamme d'émotions souvent conflictuelles (des sentiments simultanés d'amour intense et de haine ne sont pas rares). Il n'est pas lié au régent, mais aurait bien du mal à agir à son encontre (ce qui nécessiterait un test de Volonté) et peut facilement se voir donner des ordres par lui (réduire d'un point la difficulté des tests Sociaux du régent face à son esclave). Il rationalise souvent ses actions en y voyant du "respect" face à un suzerain valeureux et une volonté d'obéir à ceux qui ont le pouvoir. L'esclave potentiel a toujours soif du sang de son régent et doit dépenser un point de Volonté pour refuser d'en boire.

• **La troisième gorgée :** La troisième gorgée parfait le serment, liant l'esclave au régent. Dans de nombreux cas, l'intense passion des liens inférieurs disparaît, remplacée par une forte loyauté. Que l'esclave aime ou déteste le régent, il sait que sa place dans l'ordre naturel des choses est la bonne, qu'il est en harmonie avec son propre suzerain et ses vassaux. L'amour et la haine n'entrent pas en ligne de compte. Le respect et la loyauté sont au cœur de son existence. Un esclave lié par le sang peut être Dominé par son régent sans contact visuel. Il lui suffit d'entendre la voix de son maître. De plus, la difficulté de toute tentative pour résister à la Domination du régent est accrue de deux points. Cependant, la génération joue un rôle là-dedans. Un régent de haute génération ne peut pas Dominer un esclave de génération inférieure.

Se parjurer

Le degré d'obéissance d'un esclave dépend d'une grande variété de facteurs. Un vampire de peu de volonté (Volonté inférieure à 5 avec une Nature encline à l'obéissance) obéit à n'importe quel ordre qui lui donne son régent, qu'il s'agisse de porter un parchemin, de tuer des innocents ou de marcher en plein soleil. Ceux qui ont une meilleure image d'eux-mêmes et une plus grande volonté peuvent tenter de résister aux ordres. Cela nécessite que l'esclave réussisse un test de Volonté, difficulté 8 (bien que cette difficulté puisse augmenter si le régent a bien traité son esclave ou diminuer s'il l'a maltraité). Pour se libérer temporairement du serment, il lui faut obtenir un nombre de succès égal au nombre de fois où il a bu le sang de son régent. Ces succès peuvent être accumulés sur une certaine période (le test peut être effectué une fois par semaine) représentant les insultes accumulées et le ressentiment. Mais les anciennes offenses peuvent être oubliées. Ainsi, les succès peuvent être accumulés au maximum pendant un nombre de semaines égal à la Volonté du vampire. Une fois qu'il a assez de succès, il peut les dépenser (ainsi qu'un point de Volonté) pour surmonter les effets du serment. Cette résistance peut faire effet durant toute une scène si le vampire souhaite simplement désobéir à son régent (transmettre des informations à un rival, permettre à un groupe de villageois d'échapper à un massacre ordonné) ou un seul tour (s'il souhaite attaquer directement son régent). Cette période de liberté peut être prolongée en dépensant des points de Volonté supplémentaires, mais une fois cette dépense cessée, le serment revient à pleine puissance.

Le serment du sang peut être rompu ou disparaître avec le temps, mais cela nécessite une longue séparation entre le régent et l'esclave, ainsi qu'une volonté de fer. En règle générale, si l'esclave ne boit pas la vitæ de son régent durant une période de [12 - Volonté] mois (semaines si l'esclave n'a jamais bu la troisième gorgée) et évite sa présence durant la même période, le pouvoir du serment faiblit d'un niveau. Si l'esclave a été grossièrement maltraitée par le régent, ce temps peut être plus court, à la discrétion du Conteur. Si l'esclave peut éviter le régent et sa vitæ assez longtemps (acte qui demande une grande détermination et de la ruse), la force du serment disparaît.

Exemple : *Si un Caïnite a une Volonté de 6 et qu'il parvient à éviter son régent durant six mois, la force du serment du sang diminue. Cependant, il faut 18 mois pour que le serment disparaisse totalement. C'est une longue période durant laquelle éviter son maître et résister à la tentation.*

Le serment du sang s'achève également si le régent meurt, même si les effets de cette cassure varient d'un esclave à l'autre. Certains prétendent ressentir une joie profonde lorsque le lien cesse, d'autres assimilent cela au contact d'une lame qui déchire leur âme, laissant une plaie béante. D'autres encore, souvent ceux qui ont des Natures dépendantes, se sentent perdus sans leur régent. Ces âmes torturées peuvent tenter de se forger un nouveau serment auprès d'un autre régent pour se sentir "complètes" à nouveau. D'autres se donneront la Mort Ultime. Tout cela est laissé à l'appréciation du Conteur.

Les dérangements

La véritable Malédiction de Caïn, disent certains théologiens vampiriques, n'est pas la faim de sang, mais l'absence de vieillissement. Les Caïnites ont devant eux une éternité de nuits sans délivrance, des siècles à devoir réprimer les hurlements de la Bête et à voir tout ce qu'ils aiment tomber en poussières. Déjà perturbés par la rage animale qui les anime, les Caïnites connaissent souvent d'autres formes de démence. Dans certains clans (notamment les Malkaviens), les dérangements sont endémiques, alors que les membres d'autres clans les obtiennent suite à un traumatisme psychologique. Dans la plupart des cas, ils reflètent une incapacité à accepter le monde tel qu'il est, résultant d'une perception altérée de la réalité, selon ce qui convient le mieux aux capacités mentales du personnage. Certains ont ces dérangements dès le début du jeu. D'autres les accumulent au cours du jeu, à la discrétion du Conteur, généralement après une période de stress intense, de terreur ou d'anxiété.

Les dérangements ne sont pas là pour limiter un personnage, même s'ils représentent un défi à résoudre pour le personnage et ses compagnons. Ils fournissent également des opportunités d'interprétations intéressantes. La folie fait partie du Moyen Âge ténébreux et ceux qui la subissent sont perçus comme bénis ou maudits. Dans de nombreux cas, ceux qui sont frappés de folie répondent aux stimuli extérieurs d'une manière parfaitement sensée pour eux, mais étranges pour les autres, qui ne comprennent pas leur cadre de référence. Les dérangements ne devraient pas avoir d'effets arbitraires, mais être liés à un système de règles propre et cohérent. Souvent, ces règles sont liées aux origines du dérangement du personnage et devraient être définies entre le joueur et le Conteur. Par exemple, une peur du feu peut résulter de la torture d'un personnage par un inquisiteur. Un nouveau-né peut développer une nature perfectionniste si son père l'a sévèrement puni pour avoir été insouciant.

Les effets des dérangements sur le jeu varient selon le cas. Ils résultent généralement d'un échec critique à un test de Vertu ou suite à un événement réellement traumatisant. Si nécessaire, le Conteur peut demander à un personnage perturbé de tester sa Maîtrise de soi ou son Instinct pour résister à un dérangement face à un stimulus adéquat. La difficulté varie de 5 à 8, selon la force du stimulus.

• **L'amnésie :** Les personnages amnésiques occultent une partie de leur passé, peut-être un événement horrible (leur Étreinte par exemple) ou un pan entier de leur vie. Les raisons de cette perte de mémoire sont presque toujours liées au stress, même si une blessure physique peut entraîner la même chose. L'amnésie affecte généralement uniquement la mémoire, mais dans certains cas, un personnage peut oublier certaines Capacités et ne plus pouvoir les utiliser ou être surpris par son aptitude à faire certaines choses. (L'amnésie peut être représentée par le handicap du même nom, décrit en p. 313).

• **La catatonie :** Un personnage souffrant de ce dérangement peut se couper entièrement du monde en

période de stress, demeurant immobile et sans réaction. Suite aux facteurs terriblement limitants pour un personnage, la catatonie n'est pas conseillée pour un personnage-joueur.

• **Les coups de lune :** Cette folie va et vient, liée aux cycles de la lune. Lorsque la lune est pleine, le personnage délire et est maniaque, alors qu'à la nouvelle lune, il peut être réservé et mélancolique. À d'autres moments, il peut paraître normal et sans dérangement. Sa capacité à résister à la frénésie et au Rötschreck varie de la même manière, modifiée d'un point vers le haut ou vers le bas, pour refléter son humeur.

• **La danse de Saint Guy :** Techniquement, il s'agit d'une maladie du système nerveux (appelée chorée de Sydenham au 21ème siècle) plutôt que d'un dérangement. Les effets de la danse de Saint Guy sont assimilés à une forme de folie au Moyen Âge. Cette maladie provoque des mouvements involontaires du visage et des membres, résultant en une série de mouvements semblables à une danse qui peut persister plusieurs jours, voire des semaines puis disparaît, parfois définitivement, mais reparaissant souvent après plusieurs mois ou années. Résultant souvent d'une fièvre rhumatismale aigue, la danse de Saint Guy peut se propager dans un groupe, provoquant des accès de "folie" massifs. Contrairement à la plupart des maladies mortelles, les Caïnites *peuvent* souffrir de la danse de Saint Guy, qu'ils contractent par du sang infecté.

• **L'hystérie :** Les personnages hystériques sont incapables de contrôler leurs émotions et subissent de sévères changements d'humeur. Un Caïnite hystérique entrera plus facilement en frénésie que les autres Caïnites (augmentez de deux points la difficulté du test de Maîtrise de soi/Instinct), particulièrement en cas de stress important.

• **Les lubies :** Certains personnages ne parviennent pas à accepter le monde réel et se transposent dans un monde illusoire. L'étendue et le degré de cette fantaisie varient considérablement. Un personnage peut tenir des conversations avec des personnes qui ne sont pas là ou entendre "la voix de Dieu" lui ordonner de faire toutes sortes de choses. Il peut également interagir avec les gens et institutions du Moyen Âge d'une manière presque normale, mais percevoir les événements par le voile de sa lubie. Par exemple, un Caïnite peut penser être le Lancelot des légendes arthuriennes, parti en quête pour tuer un vil démon ou sauver une belle princesse. Ces lubies sont visibles, mais sont rarement dangereuses (à moins que le Caïnite pense pouvoir sortir en plein jour…). Cependant, elles peuvent affecter la réaction du personnage face aux autres, le rendant peut-être plus enclin à la frénésie ("Ce sont les enfants de Mordred, monseigneur !") ou déterminé à conduire un fol assaut ("Le Graal se trouve là !").

• **La mégalomanie :** Les personnages ayant ce dérangement croient qu'ils sont destinés à régner et cherchent à accumuler du pouvoir, quels que soient leurs talents et l'attitude des autres. Ils pensent que ceux qui réfutent leurs prétentions sont jaloux, cherchent à garder le pouvoir pour eux, les privant ainsi de leur dû. Les mégalomanes pensent que de tels individus devraient être détruits, politiquement ou physiquement.

• **La mélancolie :** Les Caïnites mélancoliques sombrent fréquemment dans une profonde dépression, perdant tout intérêt pour leurs activités normales et se renfermant. Lorsqu'il souffre de mélancolie, la Volonté d'un vampire est réduite de moitié (arrondi supérieur) et il a du mal à se motiver. Ces périodes de dépression suivent souvent l'échec d'une action particulière, mais peuvent aussi résulter de la faim (réserve de sang réduite à moins du quart) ou de facteurs psychologiques.

• **L'obsession :** Les personnages obsédés peuvent se fixer sur une activité, personne ou chose particulière. Ils peuvent chercher à s'assurer que tous les objets en leur possession sont catégorisés et classés par type ou peuvent lutter pour que leurs mains demeurent impeccablement propres et donc les laver constamment. Ils peuvent être obsédés par un unique type de nourriture et choisir un groupe de mortels ou une manière particulière, ou vouloir visiter tous les autels d'un certain saint. Quelle que soit la nature de cette obsession, la cible est au centre de l'existence du personnage. S'il ne peut pas satisfaire son obsession, il peut s'agiter.

• **La paranoïa :** Ils sont jaloux, ou effrayés. Ils veulent vous avoir et mettre un terme à votre non-vie ! Les personnages paranoïaques pensent être victimes de persécution, de la part d'un individu ou d'un groupe. Ils sont très prudents dans leurs interactions sociales (difficulté +1 à tous les tests sociaux) et craignent que les autres soient en cheville avec ceux qui les tourmentent. La moindre chose peut provoquer une crise de paranoïa, poussant le personnage à se renfermer ou à frapper. Bien entendu, le fait qu'un personnage soit paranoïaque ne signifie pas qu'il n'y a personne qui tente de l'achever…

• **Le perfectionnisme :** Les perfectionnistes cherchent à contrôler tous les aspects de leur non-vie, obéissant souvent à des règles strictes conçues pour que tout "se déroule comme prévu". Tous leurs efforts ont pour but d'assurer que tout se passe comme prévu et si ce n'est pas le cas, les perfectionnistes s'énervent, entrant peut-être même en frénésie.

• **La "possession" (animisme sanguinaire) :** Ce dérangement exclusivement Caïnite pousse ceux qui en souffrent à penser qu'ils boivent l'âme de leurs victimes en même temps que leur sang. Ils croient que leurs victimes communiquent avec eux sous la forme de voix dans leur tête ou de souvenirs profondément enfouis dans leur conscience. Dans certains cas, les malades blâment les voix de leurs actes, prétendant qu'ils résultent d'un effort pour apaiser leurs tourmenteurs.

• **La régression :** Les personnages souffrant de régression ont du mal à accepter le monde réel. Cependant, plutôt que de se retirer dans un monde imaginaire, ils adoptent une mentalité plus simple, souvent celle d'un enfant. Ces personnages dépendent souvent des autres, tant pour les tâches que pour la prise de décision. Ils sont souvent naïfs, ce qui peut être un bienfait ou un inconvénient selon les circonstances. Ce refuge dans l'enfance peut être permanent ou être déclenché par le stress. Certains personnages se retirent encore plus loin lorsqu'ils connaissent un grand stress, leurs facultés mentales se fermant totalement, les laissant

opérer sous leur seul instinct. Ces périodes laissent des absences et des pertes de mémoire qui peuvent être interprétées, le personnage agissant d'instinct selon des règles prédéterminées ou non, auquel cas le personnage reprend ses sens sans se souvenir des dernières minutes/heures/jours.

• **La schizophrénie :** Quelque chose, dans le passé du personnage, a poussé sa personnalité à se fragmenter en de nombreuses identités différentes, chacune ayant ses propres traits, personnalité et buts. Le nombre et la nature de ces personnalités devraient être convenus entre le joueur et le Conteur, de même que ce qui déclenche les changements de personnalité (souvent un stress émotionnel) et le savoir de chacune. Chez les Caïnites, ces personnalités peuvent avoir différentes Vertus, traits et Disciplines et peuvent même croire être issues de différents clans. Cependant, seul le Conteur peut décider si les talents d'une personnalité sont réels ou illusoires.

• **La surcompensation :** Un personnage atteint de surcompensation tente de racheter un défaut de son personnage (réel ou illusoire) en insistant sur un autre aspect de sa personnalité. Cela limite ses actions et déforme sa perception du monde. Il peut adopter une attitude d'un "saint parmi les saints", sermonnant les autres quant à *leurs* manquements, tentant sans cesse de satisfaire aux plus hautes exigences de la morale. Si les propres défauts du personnage sont révélés, il serait très embarrassé et ses réactions peuvent être imprévisibles.

• **Les visions :** Ce dérangement pousse ceux qui en souffrent à croire qu'ils ont une perception du divin par le biais de visions, de transes ou d'états extatiques. Durant ces accès, ils peuvent être catatoniques, en transe ou s'agiter furieusement. Leur capacité à se souvenir des détails de la vision est tout aussi diverse. Ils se souviennent parfois de détails précis et n'ont parfois pas la moindre image en tête. Certains détails peuvent revenir plusieurs jours après la révélation, émergeant en réponse à un stimulus externe. Ces visions peuvent être le produit d'une imagination trop fertile ou peuvent, à la discrétion du Conteur et très rarement, refléter une réelle divination.

La Frénésie et le Rötschreck

Chez les Caïnites, la frontière est mince entre leur nature d'humains civilisés et les viles passions de leur nature vampirique. Les noirs aspects de leur personnalité, appelés la Bête, reposent sur la passion et l'instinct plutôt que sur la raison. Cette partie du personnage prend le pas sur l'autre en cas d'émotions fortes – peur, humiliation, faim – ce que les Caïnites essaient désespérément d'empêcher. Parfois, ils y parviennent et gardent le contrôle de leurs actes. À d'autres moments, la Bête prend le dessus et le résultat est une orgie de violence instinctive. Ces éclats sont appelés frénésie ou Rötschreck selon le cas, ou collectivement regroupés sous la dénomination "succomber à la Bête". Le Rötschreck diffère des autres manifestations de la Bête en ce qu'il s'agit d'une réponse à une peur primitive (et non le résultat de la colère et de la passion). Il est donc traité séparément de la frénésie.

La Frénésie

La frénésie représente un éclat émotionnel incontrôlé, semblable à une explosion de colère, mais bien plus primitif et violent. Le vampire est consumé par la rage, attaquant les amis comme les ennemis et ignorant ses codes habituels de conduite et de moralité. La difficulté pour résister à la Bête varie grandement, selon la personnalité du personnage. Des événements qui poussent un Caïnite à la frénésie peuvent n'avoir aucun effet sur un autre. La plupart des stimuli sont émotionnels, mais certains sont physiques, notamment les blessures et la faim. Si un personnage n'a pas encore été éprouvé sur sa Voie (et est donc encore initié, voir p. 97), il est bien plus difficile de résister à la frénésie. Les moments où un personnage risque la frénésie (et devrait tester sa résistance) sont laissés à la discrétion du Conteur, mais devrait inclure :

• **La colère ou la frustration :** Lorsque quelque chose met un personnage en colère, il doit lutter pour contenir ses émotions dans une limite acceptable. Ne pas y parvenir peut provoquer une frénésie, durant laquelle le Caïnite cherche à détruire la cause de sa colère. Durant la première partie de la frénésie, les actions du Caïnite sont très ciblées, mais massacrer ou repousser la source de la colère peut ne pas suffire à apaiser la Bête, ce qui fait que d'autres personnes deviendront les victimes de cette rage incontrôlée.

• **Le danger :** Un grand danger peut provoquer la frénésie d'un personnage, le poussant à lancer une série d'attaques préventives. La frénésie vise systématique les menaces, même si la définition de "menace" sous l'emprise de la Bête est souvent une interprétation libre. Un vampire sous le coup d'une frénésie provoquée par un danger ciblera assurément les plus grandes menaces en premier, puis s'en prendra aux menaces inférieures. Cependant, son inconscient et sa nature bestiale peuvent le pousser à voir des "menaces" dans des alliés ou des passants, menant à leur attaque. Les frénésies provoquées par le danger ne sont pas des manifestations de terreur (il ne s'agit pas du Rötschreck), mais un effort pour éliminer les menaces, réelles ou imaginées.

• **La faim :** Après la colère, la faim est la raison de frénésie la plus plausible. Le besoin qu'a un vampire de se nourrir – de sang – n'est pas seulement la sourde douleur éprouvée par les humains, mais bien une sévère dépendance. Il ressent la faim dans toutes les fibres de son corps et lorsque sa réserve de sang est amoindrie, il se sent obligé de se nourrir de *n'importe* quelle source disponible. Lorsque la réserve de sang d'un personnage passe à moins d'un quart de son total, il commence à avoir faim de sang et doit effectuer un test pour résister à la frénésie dès qu'il est tenté par un calice. Lorsque sa réserve de sang diminue, ce désir augmente (augmentez la difficulté pour résister d'un point par point de sang inférieur au quart). Si le test échoue, le personnage attaque immédiatement la source la plus proche de nourriture, avec l'envie de s'en nourrir. Il continue à boire jusqu'à ce que sa réserve de

sang soit pleine ou que la victime meure. Dans le premier cas, il peut tenter de mettre un terme à la frénésie. Si cela échoue, ou si sa réserve de sang n'est pas pleine, il attaque une autre victime, et ainsi de suite jusqu'à ce que la frénésie cesse ou qu'il soit repu.

• **La frénésie délibérée :** Certains Caïnites, surtout les adeptes de la *Viae Bestiae* ou les *einherjar* nordiques, provoquent la Bête et cherchent à lui faire respecter leurs propres buts. Ils se poussent à la frénésie, comptant sur leurs instincts pour contrôler les manifestations de la Bête. Cette pratique de délibérément provoquer une frénésie est appelée de divers noms, mais "invoquer la Bête" est le plus connu. "Chevaucher la Bête" est le terme en vigueur pour tenter de diriger la frénésie (provoquée délibérément ou non). Pour savoir comment Chevaucher la Bête, allez en p. 273.

• **La honte :** L'embarras est une autre source d'émotion puissante qui peut mener à la frénésie. La gravité de l'embarras nécessaire pour cela varie d'un personnage à l'autre. Ceux qui ont des Natures confiantes en eux résistent généralement à tout, sauf aux insultes les plus graves. Ceux pour lesquels l'opinion des autres est importante peuvent "exploser" suite à des provocations mineures. Une fois la frénésie commencée, personne n'est à l'abri. La première victime du Caïnite sera vraisemblablement la source de l'humiliation, ou celui qui a transmis la nouvelle, mais la Bête peut également chercher à massacrer tous les témoins de l'humiliation.

• **La tentation :** Certains Caïnites font de leur mieux pour filer droit, restant fidèles à leurs codes et nature humains. Cependant, la tentation est toujours présente, chuchotant à leur oreille et les encourageant à accomplir de vils actes. Parfois, ces voix sont trop fortes et le Caïnite doit combattre lui-même la Bête ou entrer en frénésie.

Le Conteur devrait décider quand un personnage doit tester son entrée en frénésie, lui permettant d'adapter son importance et sa nature dans la chronique. S'il

LES AVANTAGES DE LA FRÉNÉSIE

Même s'ils sont réduits à un état bestial, les vampires sous le coup de la frénésie bénéficient de plusieurs avantages :

• Ils peuvent ignorer toutes les pénalités aux groupements de dés liées aux blessures (même si les pénalités de mouvement demeurent effectives).

• La Bête combat les influences extérieures, tout personnage tentant de Dominer un vampire frénétique subit une pénalité de difficulté de +2.

• Un personnage frénétique qui utilise la Domination sur d'autres réduit la difficulté de deux points, représentant la force de la nature bestiale pour surmonter les autres.

• Un personnage en frénésie n'a pas besoin de Volonté pour tenter un exploit de force. Sa bête suffit à lui donner la force de la volonté.

• Il est immunisé contre le Rötschreck.

décide qu'un test est nécessaire, les règles suivantes s'appliquent : lorsqu'il fait face à une provocation, le Caïnite doit combattre la Bête ou tenter de composer avec. La première option lui permet de garder le contrôle, obligeant son humanité à reprendre le dessus. S'il n'y parvient pas, il permet à la Bête de prendre le dessus, sans aucun contrôle. "Chevaucher la Bête" – composer avec elle – permet à un Caïnite de garder un certain contrôle sur ses actes, mais l'explosion se produit. La manière dont réagit un vampire dépend de sa moralité. Ceux qui suivent une Voie qui prône la Maîtrise de soi résistent à la Bête, celles qui enseignent l'Instinct l'accueillent.

• **Combattre la Bête :** Le joueur teste sa Maîtrise de soi selon une difficulté qui dépend de la provocation (voir tableau). Si le vampire tente de résister à la tentation de commettre un acte maléfique ou odieux, il peut choisir une difficulté de 9 – Conscience à la place (selon ce qui est le plus bas). Le vampire doit obtenir cinq succès pour maîtriser totalement la Bête. Un nombre de succès inférieur repousse la frénésie d'un tour par succès (donc chaque tour suivant "use" un succès). Durant cette période, il peut continuer de résister. Chaque nouveau succès repousse aussi la frénésie (mais un échec critique indique que chaque tour de délai coûte deux succès). Si, au cours de cette période, il accumule cinq succès non utilisés la Bête recule jusqu'à ce qu'une nouvelle provocation se présente. Si le nombre de succès inutilisés tombe à zéro, ou si le joueur n'en avait aucun dès le départ, le personnage entre en frénésie. Un échec critique au test initial indique qu'il entre en frénésie, mais subit également un dérangement quelconque (à la discrétion du Conteur).

Un joueur dont le personnage est sous l'emprise de la frénésie peut dépenser un point de Volonté pour tenter de reprendre le contrôle de son personnage durant un tour. Il peut le faire pour tenter de fuir, de présenter ses excuses (ou d'en recevoir) ou de se détourner de sa victime. Ce bref répit ne met pourtant pas un terme à la frénésie. Cela ne se passe que lorsque la source de la provocation est éloignée (ou éliminée) et que la fureur du Caïnite est passée, généralement après une scène.

• **Chevaucher la Bête :** Dans ce cas, le personnage entre automatiquement en frénésie à moins que la difficulté soit inférieure à son trait d'Instinct (auquel cas la décision d'entrer ou non en frénésie appartient intégralement au joueur). S'il le désire, un joueur peut dépenser un point de Volonté pour accroître son niveau d'Instinct d'autant et résister aux tentations mineures. Cependant, une fois en frénésie, il ne peut plus utiliser de Volonté pour raisonner sa Bête. Le joueur peut tenter de diriger ses actes en testant son Instinct, difficulté égale à celle de la provocation (voir tableau). Chaque succès permet au personnage de résister (ou, plus exactement, de diriger) la frénésie durant un tour, même si cela n'y met pas un terme.

Provocation	Difficulté
Odeur du sang (si affamé)	3 et +
Vue du sang (si affamé)	4 et +
Être harcelé	4
Péril de mort	4
Remarques insidieuses	4
Provocation physique	6
Goût du sang (si affamé)	6 et +
Être aimé en danger	7
Humiliation totale	8
Importante source de feu à proximité	+1
Initié d'une Voie	+1

Le Rötschreck

La peur est une motivation importante pour tous, vivants comme non-vivants, pourtant la résistance des Caïnites et leur immortalité les libèrent des nombreuses inquiétudes imposées aux humains. Pourtant, alors que cette libération fait naître des personnages qui prennent le monde comme il vient, elle provoque également des réactions plus extrêmes face aux réelles sources d'inquiétude. La terreur primitive des vampires est appelée Rötschreck, la peur rouge. Le feu et le soleil sont les deux stimuli principaux de cet état, tout aussi débilitant que la frénésie, mais qui pousse le vampire à tenter désespérément de fuir, utilisant la violence et ses pouvoirs pour accélérer cette fuite. Tout comme la frénésie, si un personnage n'est pas encore un adepte de sa Voie (est encore un initié, voir p. 97), il est bien plus difficile de résister au Rötschreck.

Tous les vampires ont un certain contrôle sur leurs réactions et peuvent supprimer en grande partie leur instinct de fuite face au feu. Cela vaut mieux car les flammes sont la principale source de lumière au Moyen âge. Les flammes doivent représenter un réel danger pour que le Caïnite doive tester sa résistance au Rötschreck. La présence d'une torche contre un mur ou d'une bougie sur une table ne nécessite donc pas de test. Cependant, si cette même torche est lancée au visage du vampire, tout est remis en question. La présence de grosses torches et de braseros met les vampires sur le qui-vive. Les vampires qui résistent à la frénésie dans de telles conditions subissent une pénalité de +1 dans ce cas. Pour que cette pénalité soit effective, il faut qu'il y ait un important foyer ouvert à proximité. Une simple bougie ne fait pas l'affaire.

Pour éviter le Rötschreck, le vampire doit tester son Courage, la difficulté variant selon l'importance du danger. Tout comme dans le cas de la frénésie, cinq succès sont nécessaires pour pleinement maîtriser la Bête et un nombre de succès inférieur permet au Caïnite de résister pendant un certain temps. Chaque succès repousse le Rötschreck d'un tour, mais chaque tour de délai fait baisser d'un point le nombre de succès nets. Si ce total tombe à zéro, le Rötschreck se saisit du Caïnite. Un échec critique durant cette période accroît le "coût" du délai à deux succès par tour. Mais si le personnage parvient à accumuler cinq succès inutilisés, le risque de Rötschreck disparaît.

Un échec au test initial signifie que le vampire fuit devant le danger, choisissant le chemin le plus court vers un abri et attaquant tout ce qui lui barre la route (y

compris les personnes). Un point de Volonté peut également être dépensé pour garder le contrôle ou (si le vampire subit déjà le Rötschreck) pour diriger ses actes, peut-être pour ne pas attaquer un compagnon de confiance. Un échec critique au test initial indique que le personnage entre en frénésie et attaque la source du danger.

Provocation	Difficulté
Allumer une bougie	3
Voir une torche	5
Feu de joie	6
Soleil obscurci	7
Se brûler	7
Soleil direct	8
Être piégé dans un bâtiment en feu	9
Initié d'une Voie	+1

Le Golconde

L'espoir est éternel. De nombreux êtres cherchent le salut, dans cette vie ou dans l'au-delà, et les Caïnites ne font pas exception. En effet, sans rédemption possible, de nombreux Caïnites cèderaient à la Bête et se réjouiraient de leur vile nature. Diverses voies de la rédemption ont été suggérées, mais la mythologie Caïnite favorise celle du Golconde, état légendaire de transcendance qui reflète leur maîtrise de leur nature bestiale.

Au cours des nuits passées, nombreux sont les adeptes de la Voie des Cieux qui ont cherché le Golconde, suivant un vague procédé appelé le Long Voyage, mais rares sont ceux qui l'ont atteint (s'il y en a). Cependant, le nombre de prétendants a chuté, de nombreux dévots chrétiens, musulmans ou juifs considérant cette pratique comme païenne, inconciliable avec l'idée de la rédemption par la seule volonté de Dieu. Les Caïnites les plus fanatiquement religieux traquent ceux qui entreprennent le Long Voyage et les massacrent, comme des hérétiques.

Il existe des histoires de Caïnites ayant atteint cet état, mais il s'agit généralement "d'un ami d'un ami", sans témoin direct. Il appartient au Conteur de décider si le Golconde existe vraiment. Il n'existe pas de système fixe pour le Golconde – toute tentative d'en créer serait inutile étant donné sa nature éphémère – mais les "légendes" suivantes proposent des conseils pour les Conteurs qui souhaitent utiliser le Golconde, ou sa quête, dans leurs chroniques.

• **L'acceptation :** Ceux qui atteignent le Golconde s'acceptent pour ce qu'ils sont. Ils n'épiloguent pas sur leur statut de "damnés", pas plus qu'ils ne jalousent la vie mortelle. Ils font simplement partie de l'existence.

• **Le calme :** Ceux qui atteignent le Golconde sont censés avoir maîtrisé leur Bête et ne risquent pas de succomber à la frénésie ou au Rötschreck.

• **La faim :** Même s'il est toujours dépendant du sang, un Caïnite qui a atteint le Golconde a besoin de se nourrir bien moins souvent (n'ayant peut-être qu'à dépenser un point de sang par semaine et non par jour).

• **La force :** Un Caïnite ayant atteint le Golconde n'est pas lié par les entraves de la génération et peut apprendre des Disciplines et traits au-delà de ses limites normales (peut-être de 10 points). Sa réserve de sang et la quantité qu'il peut en utiliser par tour ne sont pas affectés.

• **La mortalité :** Peut-être l'aspect le plus séduisant des légendes associées au Golconde est que, grâce à l'illumination, un vampire peut rejeter la Malédiction de Caïn et redevenir mortel. Ce qui rend cette transformation possible n'est évoqué qu'en murmures, mais l'abnégation, l'amour sincère et la dévotion sont des thèmes récurrents. Même ceux qui croient au Golconde considèrent que cette transformation n'est qu'un fantasme, mais comme toujours, la vérité repose entre les mains du Conteur.

Voie et moralité

Pour qu'un vampire survive un certain temps, il doit suivre un code moral appelé Voie. Le chapitre trois discute en détail de ces systèmes de croyance Caïnite, mais il existe plusieurs règles de jeu importantes liées aux Voies. Ces règles influent sur le jeu lorsque le personnage n'obéit pas aux préceptes de sa Voie, ce qui arrive bien trop souvent lorsque l'on traite avec la Bête.

Les instants de vérité

Pour que les Caïnites deviennent de véritables adeptes de leur Voie ou y progressent, leur croyance doit être mise à l'épreuve par un *instant de vérité*, une épiphanie liée à l'éthique de leur voie, qui révèle leur valeur. Tant qu'il n'a pas connu cet instant de vérité, le vampire demeure un simple initié, incapable de comprendre les profonds mystères de sa Voie et leurs implications. Les autres instants de vérité approfondissent sa compréhension de sa Voie, lui permettant d'y progresser (et le joueur dépense alors des points d'expérience en Voie, voir p. 168).

Comme le moyen le plus simple et le plus rapide de connaître un instant de vérité est de bénéficier de l'aide d'un professeur, de nombreux Caïnites cherchent des mentors expérimentés et étudient avec eux pour apprendre ce qu'ils doivent absolument savoir. Dans certaines Voies (comme la Voie de la Bête ou celle de l'Humanité), cet enseignement est informel, de mentor à étudiant. Dans d'autres (notamment la Voie des Cieux et celle des Rois), il existe des prêtres et professeurs de la Voie, et les étudiants doivent payer leur professeur d'une certaine manière (surtout dans la Voie du Péché, où rien est offert). Le Conteur devrait faire de la recherche d'un professeur ou des instants de vérité des amorces d'histoires dans la chronique en cours.

Les instants de vérité ne dépendent pas de règles, en ce que le joueur n'effectue pas de test pour en connaître un. Cependant, ils peuvent résulter d'événements liés à d'autres règles, tout comme de la narration. Il appartient au Conteur de décider des instants de vérité connus par un personnage donné, mais les conseils suivants forment un bon résumé.

Un vampire connaît un instant de vérité quand :

• Il commet un péché majeur (de rang 1 à 3 dans la hiérarchie des péchés de sa Voie), qu'il échoue ou non au test de dégénérescence. L'importance du péché montre clairement la nécessité de la Voie et les dangers de la Bête.

• Il entre en frénésie, mais ne dégénère pas, ce qui montre qu'il comprend et accepte mieux la Bête.

• Il étudie avec un professeur de la Voie, obtenant une compréhension plus profonde après un nombre de mois égal à son niveau actuel en Voie.

• Il participe à un événement capital de l'histoire lié à sa compréhension de sa Voie (selon l'appréciation du Conteur). Cela peut résulter d'événements extérieurs ou d'une introspection.

• Il a récemment dégénéré et entreprend des actes de repentance en accord avec les préceptes de la Voie et selon la sévérité du péché.

La dégénérescence

Une Voie nécessite de se dévouer à des idéaux et principes, même s'il ne s'agit pas de choses qui seraient considérées comme "morales" dans la société humaine. Parfois, les vampires entreprennent des actions qui violent l'éthique de leur Voie, intentionnellement ou malgré leurs efforts (suite à la frénésie ou au Rötschreck). Ce manquement permet à la Bête de renforcer son emprise sur l'âme du Caïnite et peut mener à la *dégénérescence*, un pas vers la descente incontrôlable qui fait naître des monstres inconscients.

Chaque Voie a une *hiérarchie des péchés* qui lui est associée (voir chapitre trois), qui présente des exemples d'actes qui, à chaque niveau de Voie, imposent un test de dégénérescence. Ces restrictions sont de plus en plus sévères alors que le niveau en Voie augmente, et comprennent tous les péchés indiqués aux niveaux inférieurs. Un acte pardonnable pour un personnage de niveau inférieur ne peut pas être pardonné à quelqu'un qui est censé représenter les idéaux de la Voie. Ainsi, plus le niveau en Voie est élevé, plus il est difficile et contraignant de le maintenir, et plus il est facile de faire un faux pas. Plus le niveau en Voie est bas, plus grand est le péché à commettre pour risquer la dégénérescence. Cela fait que les personnages dégénèrent rapidement au sommet, mais bien plus lentement en bas, permettant à un joueur de mettre un terme à la spirale descendante.

Lorsqu'un personnage accomplit un acte qui constitue un péché vu son niveau de Voie actuel, le Conteur demande un test de dégénérescence. Le joueur teste sa Conscience ou sa Conviction (selon ce qu'a le personnage). La difficulté est généralement de 6, mais le Conteur peut l'augmenter ou la diminuer selon les circonstances (une pénalité de +1 si le personnage a été laxiste dans la pratique des rites de sa Voie est adéquate). La Volonté n'est d'aucune utilité dans ce test. Toute la détermination au monde ne protège pas les personnages des conséquences de leurs actes.

Si le test de dégénérescence est réussi, le niveau de Voie du personnage ne descend pas. Il éprouve assez de repentir pour rejeter le pouvoir de la Bête, cherchant l'expiation ou l'absolution dans sa Voie. Si le test est un échec, le personnage perd un point en Voie car il parvient à rationaliser ou justifier ses actions d'une certaine manière. Ce qui lui était auparavant interdit semble maintenant acceptable. Si le test résulte en un échec critique, le personnage perd également un point de Conscience ou Conviction *et* obtient un dérangement. Cette folie est choisie par le Conteur et est liée à la situation ayant exigé le test de dégénérescence.

Changer de Voie

Il est possible, mais difficile, qu'un Caïnite s'éloigne de la Voie qu'il avait choisie pour en prendre une autre. Certains constatent que leur Voie ne leur convient pas et deviennent des apostats ou sont obligés d'abandonner leur Voie suite à un exil ou une excommunication. Le temps de passage d'une Voie à l'autre est très dangereux pour les Caïnites, car leur résistance face à la Bête est amoindrie. Pour quitter une Voie et en prendre une autre, un vampire doit remplir les conditions suivantes :

• Étudier avec un professeur de la nouvelle Voie durant au moins un an, pour apprendre ses préceptes et son éthique. Ce simple fait peut pousser les anciens compagnons du Caïnite à lui tourner le dos.

• Réduire son ancien niveau de Voie à 3 ou moins (1 étant le minimum). Cela se fait normalement par la dégénérescence, en commettant délibérément les péchés interdits par l'ancienne Voie, mais ces actes ne doivent pas être des péchés selon la nouvelle Voie. Le personnage doit pécher contre son ancienne Voie tout en respectant les préceptes de la nouvelle. Donc, un vampire passant de la Voie de la Bête à la Voie de l'Humanité peut abandonner la nature, être charitable, faire preuve de pitié, ne pas recourir à la violence…

• Réduire toute Vertu inappropriée à la nouvelle Voie à 1. Cela est fait par la dégénérescence. Une fois que le niveau de Voie atteint 3 ou moins, le joueur peut décidé de baisser une Vertu plutôt que son niveau de Voie quand il rate un test de dégénérescence. Ceci n'est possible que quand on cherche délibérément à changer de Voie.

Lorsqu'il satisfait à toutes ces exigences, le vampire se soumet à une épreuve convenable selon la nouvelle Voie. Le Conteur (jouant le rôle du professeur ou du mentor du personnage) décide de la nature du test. Il devrait s'agir d'une chose que l'apostat devrait faire afin de prouver sa foi dans la nouvelle Voie, qu'il s'agisse de couper définitivement les liens avec l'ancienne ou d'affirmer la nouvelle de manière significative. Le joueur teste sa Volonté à difficulté 4 + le niveau actuel de Voie + 1 par Vertu à changer (s'il y en a). Si le test est réussi, la Voie et les Vertus du personnage changent et il peut commencer à progresser sur sa nouvelle Voie.

Ces exigences ne s'appliquent pas aux initiés, ceux qui n'ont pas encore connu d'instant de vérité et qui ne sont donc pas réellement dévoués à leur Voie. Un initié voulant changer de Voie n'a besoin que d'étudier durant une saison (trois mois), de réduire les Vertus qui ne correspondent plus (pas son niveau en Voie) par la dégénérescence et de tester sa Volonté à difficulté 6.

BOLTON 02

Il n'y a que là, dans cette léproserie, que je me sens chez moi.

Autrefois, voilà une éternité me semble-t-il, mon peuple m'appelait le "Roc de Constantinople" et je marchais ouvertement parmi les Damnés de cette cité dorée. Entouré de seigneurs vêtus de pourpre et de prêtres habillés de noir, j'étais respecté. J'étais le roi des Damnés.

Mais tout cela n'est plus. J'ai vu ma cité bien-aimée brûler et mon patriarche m'a banni. Une méprisable sorcière du sang l'a assassiné pour le punir de son orgueil et de sa beauté et la nuit n'en est que plus noire. Le rêve dans lequel je vivais n'est maintenant plus que ruines.

Là, sur cette terre où les prêtres parlent latin au lieu de grec, où des rois règnent à la place des empereurs, où les papes remplacent les patriarches, je ne suis qu'un pauvre hère de plus. Même parmi les Damnés, je suis exilé suite à ma triple honte. Je suis un Nosferatu, mon visage est une offense envers les dames franques et les seigneurs de la nuit. Je suis Grec, ma langue est une offense pour les prêtres et prélats de Rome. Je suis un étranger, ma présence est une offense pour les princes d'Europe en guerre.

Je me loge donc ici, dans la léproserie de Saint Sylvestre. L'abbaye du même nom se trouve sur la route, à une demi-journée de marche, mais les moines nous gardent à bonne distance. Nous sommes tous des lépreux, frappés par la malédiction qui flétrit les chairs de tant de personnes. Ici, certains étaient autrefois des nobles, d'autres des paysans, d'autres de simples fermiers, artisans ou marchands. Maintenant, nous ne sommes plus que des lépreux. Lorsque nous voyageons ou avons des visiteurs – très rares – nous devons nous couvrir entièrement d'épais vêtements et agiter des crécelles pour annoncer notre présence difforme. Nous souffrons des coups et du mépris de nos supérieurs au beau visage lorsqu'ils nous jettent quelques sous ou de la nourriture pourrissante.

Mais personne ne vient dans la maison des lépreux la nuit, et c'est alors que je me réveille. Là, nous posons nos manteaux et nos crécelles et montrons avec une sombre fierté notre aspect effrayant. Nos lésions et notre chair pourrissante séchant à l'air nocturne, nous autres les lépreux parlons des dons que nous donnent notre malédiction. Nous disons que ce sont les miséreux qui voient le mieux la pureté. À chaque coup de fouet asséné par un noble, à chaque regard aigri d'un moine plein de pitié, nous voyons les mensonges de la noblesse et de la grâce. Nous discutons de ces choses et élaborons des plans fantaisistes pour laver, silencieusement et de nuit, les affronts subis dans la journée. Nous concoctons des intrigues composées de meurtres, de fornication, d'enlèvements et de banditisme.

Pour la plupart, ces récits ne servent qu'à éloigner les peurs et occuper les noires heures entre le crépuscule et le sommeil. Mais certains entrevoient de réelles possibilités, seraient prêts à prendre le trône aux princes si seulement leurs membres infectés avaient assez de force pour cela. Ceux-là sont mes frères spirituels et de quelques gorgées de mon sang, ils obtiennent la force dont ils ont besoin. Et à chaque gorgée, nous répétons le mot qui nous pousse tous vers l'avant.

"Vengeance."

Chapitre Huit : L'Art du Conteur

Écoutez les paroles du prophète, de rêves pleins de sang
et de nuits raccourcies,
D'une faim réveillée pour prendre les siens,
d'arrogance devenue cendres.
Écoutez les paroles du devin, dont les visions déchirent
le voile du temps.
— Les Fragments d'Erciyas VIII (Prophéties)

Introduction

Le nom en dit long : jeu où l'on conte une histoire.

Le reste de ce livre fournit les outils grâce auxquels raconter les histoires : mise en scène, personnages, système de jeu. Ce chapitre concerne la *manière* dont les raconter. Alors que le reste du livre concerne principalement les joueurs qui interprètent les "héros" de ce jeu, ce chapitre est exclusivement pour vous, Conteurs, qui avez la tâche la plus motivante et gratifiante de toutes : amorcer l'histoire et la mener à son apogée. Les pages suivantes mettent en lumière les éléments qui distinguent **L'Âge des Ténèbres : Vampire** des autres jeux et incluent des suggestions pour préparer et diriger une chronique. Que vous débutiez dans les jeux où l'on conte une histoire ou que vous soyez un vétéran avec des années d'expérience, vous trouverez des informations utiles.

Comprendre le décor

La description générale du décor de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** est : "Moyen Âge ténébreux", qui décrit la période historique ainsi que son atmosphère générale. Le jeu s'intéresse à la période allant de la fin du 12ème siècle au milieu du 13ème (1230 étant la "date de départ" indiquée pour les chroniques). Cette époque a été marquée par de grands changements et des soulèvements dans l'histoire mortelle. Il en a été de même pour les Enfants de Caïn. Cette section examine en premier lieu le Moyen Âge ténébreux dans son ensemble, puis s'attache aux faits basiques et à la configuration de la société Caïnite.

Bienvenue au Moyen Âge

Vous n'avez aucunement besoin d'être un expert en histoire médiévale pour monter une bonne chronique de **L'Âge des Ténèbres : Vampire**. Faire certaines lectures ne peut qu'améliorer votre jeu, mais ce n'est pas nécessaire et vous ne devriez pas vous décourager si vous n'êtes pas un expert en histoire. C'est un jeu basé sur une période historique et certaines libertés peuvent être prises avec l'histoire réelle et la culture si cela rend votre chronique plus efficace.

Par contre, vous avez besoin de bien comprendre les façons spécifiques par lesquelles le contexte historique affecte votre chronique. Ce sont les éléments que vous devez faire passer à vos joueurs si vous voulez tirer un maximum de l'environnement.

L'Age des Ténèbres

La vie médiévale se déroule principalement la journée et ses routines s'établissent entre le lever et le coucher du soleil. Pour les gens ayant l'habitude de se lever à l'aube et de se coucher avec le soleil, la venue de la nuit n'est pas seulement un problème ou le signal que la journée de travail est achevée. La nuit apporte des menaces invisibles et des horreurs dans le monde, rendu subitement hostile et étrange.

Comme ils ne sont actifs que la nuit, les Caïnites sont essentiellement isolés du monde mortel. Leurs contacts avec les vivants sont très limités et nombreux sont ceux qui se souviennent de leurs propres peurs mortelles des monstres tapis dans la nuit. Ajoutez à cela que la plus importante activité sociale Caïnite est de chasser pour se nourrir et vous comprendrez la division entre les vivants et les non-vivants. Vos personnages-joueurs peuvent avoir envie de se promener la nuit, sans craindre ce qui peut se tapir dans les ombres, mais aucun mortel ne le ferait. Utilisez cette peur à bon escient dans votre jeu. Il est quasiment impossible pour un Caïnite de convaincre un mortel de sortir, à moins que le "dehors" soit bien éclairé et peuplé, par exemple. Vous pouvez également insister sur le fait que même si les personnages-joueurs sont des monstres qui vivent la nuit, seuls les Caïnites les plus fous ne se méfient pas des menaces invisibles.

En plus, l'éclairage au Moyen Âge signifie feu (ou soleil). Pour les Caïnites, cela signifie Mort Ultime. Tous les mortels qu'ils rencontreront voudront assurément rester près de feux et des torches, pour éclairer les salles noires et être proche de l'une des rares choses à vraiment pouvoir détruire un Caïnite. Utilisez ce fait pour ajouter une touche d'inquiétude à toute rencontre avec des mortels. Les Enfants de Caïn n'aiment pas être proches d'un feu et il est du meilleur effet d'utiliser les règles concernant le Rötschreck dans cette situation (p. 273). Les mortels comme les immortels ne se sentent pas à l'aise dans l'environnement fétiche des autres.

Notre mère l'Église

En règle générale, au Moyen Âge, les mortels comme les immortels perçoivent le monde à travers la lentille qu'est l'Église. Même pour ceux qui rejettent les enseignements de l'Église (comme certains Caïnites), ces mêmes préceptes continuent de teinter tout ce qu'ils ont appris et expérimentent. L'ordre social est basé sur la dévolution de l'autorité de Dieu à ses agents, du pape aux rois, aux barons, aux seigneurs locaux puis aux paysans. Faites attention aux joueurs qui apportent leurs idées politiques modernes (particulièrement sur la révolution et la démocratie) dans le jeu. Ces idées sont impossibles non seulement pour les mortels, mais aussi pour les Caïnites. En effet, remettre en question le système féodal est défier l'ordre de Dieu. Cela ne signifie pas que quelques voix mécontentes ne s'élèvent pas, mais le mécontentement concerne généralement les individus (un baron avare ou un prêtre hérétique), pas le système féodal. Notez que cela ne signifie pas que tous les personnages doivent être superstitieux ou bornés, simplement que même l'esprit médiéval le plus ouvert a ses limites.

En une époque d'illettrisme généralisé, l'autorité du clergé n'est pas à sous-estimer. La plupart des nobles (mais pas tous) sont lettrés, mais pour les paysans, c'est un fait très rare. Cela peut avoir des effets intéressants sur votre jeu. La plupart de vos personnages (les vôtres comme ceux des joueurs) seront illettrés. Un paysan qui ne sait pas lire peut faire un messager utile, mais gare à l'espion instruit qui saura lire vos documents "secrets". Cela explique également pourquoi l'influence sur l'Église (ou plus exactement sur les hommes-clefs de l'Église) est si importante pour les Caïnites. Avoir des pions mortels sachant lire et écrire est d'une grande aide pour la communication et le contrôle. Aucun Caïnite n'abandonne facilement un pion, mais un homme lettré en vaut au moins 10 autres.

Les chevaliers et les croisades

Le 13ème siècle n'est pas une époque de tolérance et de diversité. Les religions rivales sont des menaces pour le pouvoir et le contrôle de l'Église et donc des royaumes qui en tirent leur autorité. Le grand enthousiasme pour les croisades (contre les païens, les chrétiens hérétiques et les musulmans) et les pogroms (contre les juifs) démontrent amplement le désir de l'Église d'éliminer ce qui menace son pouvoir.

Les idées de devoir féodal et le besoin de défendre la foi ne sont pas l'apanage des seuls vivants. De nombreux Caïnites étaient membres de la noblesse de leur vivant et la plupart gardent leur ancien état d'esprit. Ainsi, certains Caïnites prennent une attitude de dirigeants face à leurs subalternes (mortels et/ou Caïnites) alors que d'autres arborent la croix et affrontent les ennemis de leur foi. De nombreux Caïnites ont pour les croisades la même ferveur que les mortels, et pour les mêmes raisons : sincère conviction religieuse, envie de bataille, faim de terres et de richesses et désir d'échapper à la rigidité de la vie en Europe. Avec tant de vampires allant et revenant des croisades, la stabilité relative de la majeure partie des cours d'Europe n'est plus. D'humbles nouveau-nés reviennent

en héros triomphants alors que des anciens et des ancillas ne reviennent parfois jamais.

Il faudrait ajouter que le monde musulman n'est pas très différent. Même si les musulmans sont bien plus tolérants que les chrétiens et les juifs, qu'ils considèrent comme des *ahl-al kitab* ou "Gens du Livre", leur hiérarchie sociale est tout autant influencée par les autorités religieuses. Et ces autorités agissent tout aussi rapidement que leurs pairs chrétiens pour neutraliser toute opposition à leur influence. Si votre chronique contient des contacts entre ces cultures, souvenez-vous que lorsque des Caïnites chrétiens et musulmans se rencontrent, leur statut commun de monstre ne les unit pas autant que leurs différences religieuses et culturelles les divisent.

La société Caïnite

Alors, quelle est la nature de la société Caïnite ? Les vampires sont des parasites, incapables de créer quelque chose de réellement neuf. Cependant, le féodalisme Caïnite est légitimé non par Dieu, mais par le pouvoir, pur et simple. Une armée de croisés (et ses manipulateurs non-vivants) a mis Constantinople à sac. Son patriarche vampirique, Michael, a été détruit et sa grande tentative de créer une nouvelle demeure pour tous les Enfants de Caïn est achevée. La leçon est claire : le pouvoir est le seul allié d'un Caïnite. La corruption et la folie attendent tous ceux qui défient ce fait.

Les seigneurs de la nuit

La clef de la sécurité d'un Caïnite est la terre. Un domaine sûr est un refuge de choix, un terrain de chasse et une source cruciale d'alliés, d'informations et de richesses. Les anciens ont de grands domaines qu'ils dirigent directement, ainsi que des vassaux dont ils contrôlent (nominalement) les terres. C'est particulièrement important pour se nourrir. La seconde Tradition (voir p. 41) concerne la sainteté du domaine, qui se rapporte au fondement de l'existence vampirique : la soif de sang. Aucun Caïnite ne peut se nourrir sur le domaine d'un autre sans sa permission. C'est pour cette raison que les Caïnites cultivent soigneusement des réseaux d'informateurs et d'espions sur tout leur territoire. Permettre à des intrus de se nourrir sans permission – ou sanction – est une fatale admission de faiblesse.

Il est important de connaître le domaine de vos joueurs. Leur territoire est-il menacé par un rival ? S'agit-il de nouveau-nés sans terres, dépendants de la grâce et des faveurs des autres ? Cela pourrait bien les motiver à chercher un domaine propre, localement ou plus lointain. Souvent, un ancien aide la quête de domaine d'un jeune Caïnite, car cela cimente un lien d'amitié entre les deux et permet de repousser un rival potentiel. Cela peut fournir un motif pour voyager et connaître des aventures en terre étrangère (ou du moins lointaine).

À plus grande échelle, les anciens Caïnites prennent pour domaine le plus de terre possible. Puis, en se gardant des lieux de choix, ils accordent des domaines à des vassaux dignes de confiance, en échange de leur loyauté. Telle est la convention sociale. Évidemment, la réalité est légèrement différente. L'ancien ne peut pas espérer contrôler efficacement tout son domaine et le divise donc entre des vassaux ambitieux qui, sachant n'être pas assez puissants pour le défier ouvertement, acceptent sa proposition et la terre. Cet arrangement convient aux deux

LES INTRIGUES DE COUR

Les intrigues de cour fournissent de grandes opportunités d'interprétation créative. La clef est de bien savoir qui se trouve à la cour et ce qu'ils veulent. Cela vous permet de former des factions et alliances avec assez de complexité et (surtout) de consistance. Peut-être qu'un ancilla veut des informations sur un rival ou qu'il cherche des alliés. Ou un personnage-joueur pourrait chercher des informations pour contrer une menace envers son domaine.

Le suzerain du lieu donne généralement le ton de la cour. Un soldat arrogant qui ne respecte que la force des armes aura une cour de brutes et de comploteurs. Un vrai prince aura des bardes, des artistes et une cour fourmillant de commérages. Un fou aux tendances paranoïaques aura une cour nerveuse et fuyante prête à craquer (à moins que la folie ne soit qu'une comédie montée pour faire fuir ceux qui seraient tentés de trahir leur suzerain). Pour avoir plus de détails sur la structure d'une cour Caïnite typique, consultez le **chapitre un : L'Âge des Ténèbres.**

Comme de nombreux Caïnites cherchent la fortune en des terres lointaines, de nombreux domaines sont bien moins protégés qu'ils ne l'ont été durant des siècles. Cela peut rendre le suzerain nerveux et réceptif face à un vassal qui est prêt à rester sur ses terres. Ou peut-être que le suzerain se mettrait en colère si un intrus était assez vil pour tenter de prendre le domaine d'un vassal de confiance engagé dans une noble entreprise.

partis. Ainsi, le suzerain garde ses ennemis proches de lui, où il peut les surveiller, et les vassaux acceptent sa protection et celle des autres vassaux. La plus grande peur d'un suzerain est qu'un vassal, ou un groupe de vassaux, tente de le renverser. Il consacre donc du temps à semer la haine, la rivalité et la méfiance entre eux. Mais leur capacité à défendre leur domaine contre des étrangers ne doit pas être diminuée. Les Caïnites ont un instinct leur permettant de détecter les faiblesses et la vulnérabilité. Chaque suzerain et ses vassaux montrent donc leur unité et leur objectif commun au monde extérieur. Pour leur part, les vassaux passent leur temps à comploter les uns contre les autres et à courtiser les faveurs de leur suzerain.

Les clans nobles et les bas clans

La division la plus perceptible au sein de la société Caïnite est celle entre clans nobles et bas clans. Il est crucial, en tant que Conteur, de comprendre les raisons de cette division et la manière dont elle affecte tant la société Caïnite que les vampires individuels. Il est également important de comprendre comment les individus des deux côtés de cette division se lient les uns aux autres, particulièrement si votre coterie de joueurs est composée de personnages de clans nobles et bas.

Pour simplifier, la division entre noble et bas fonctionne par analogie au système féodal mortel. Tout comme les mortels naissent dans une famille qui (grossièrement) détermine leur statut et leur rôle dans la société, les vampires sont Étreints au sein de clan qui (grossièrement) détermine leur statut et leur rôle dans la société Caïnite. Cela ne signifie pas que les bas clans ne peuvent pas accéder aux postes élevés et que les clans nobles ne peuvent pas déchoir. Le clan d'un Caïnite gouverne plutôt les attentes et opportunités qui modèlent sa destinée. La manière dont un individu répond à ces attentes et opportunités ne dépend que de lui.

Noble contre bas dans la société

La division entre noble et bas pourrait être une distinction entre dirigeants et sujets, et c'est certainement ainsi que les clans nobles la perçoivent. Les bas clans la caractérisent plus comme une question de buts différents : les nobles cherchent souvent le pouvoir temporel, alors que les bas clans ont d'autres priorités.

Les clans nobles se perçoivent comme la noblesse Caïnite et Étreindront probablement des humains issus des niveaux supérieurs de la société mortelle, ce qui renforce leur croyance d'être nés pour régner. Cependant, les clans nobles n'Étreignent pas seulement des humains issus de la noblesse. Les Caïnites sont pragmatiques et si un mortel a des compétences ou des contacts qui seraient utiles au clan ou à son père, l'Étreinte suit, quel que soit le statut social du mortel.

Pour leur part, les bas clans sont tout aussi pragmatiques. Le fait que leurs intérêts ne reposent pas dans le commandement politique ne signifie pas qu'ils n'ont pas de but à long terme. Ces clans ne pensent simplement pas que le commandement politique soit essentiel. Lorsqu'il l'est, aucun effort n'est épargné pour s'assurer de la position ou autorité nécessaire.

Noble contre bas entre les individus

Comment interagissent des individus venus des deux côtés de cette division ? Il n'existe pas de réponse universelle, mais quelques généralisations sont possibles.

Pour commencer, un Caïnite noble voudra probablement prendre le commandement ou contrôler toutes les situations. Souvenez-vous pourtant que les Caïnites respectent le pouvoir et les résultats par-dessus tout. Un nouveau-né Cappadocien n'essaiera certainement pas de donner des ordres à un ancien Ravnos. Il peut tenter d'exercer son autorité dès que possible, proposant d'autres plans ou recourant à une désobéissance mineure (ou à une "interprétation créative" des instructions).

Les bas clans n'aiment pas plus se voir donner des ordres. Le simple fait qu'ils ne veulent pas régner ne signifie pas qu'ils veulent obéir. Néanmoins, ils n'ont pas de problème avec cela. Ils valorisent moins la hiérarchie sociale et ne s'intéressent pas autant à se retrouver au sommet. Cela signifie également qu'ils n'hésiteront pas à questionner ou désobéir à un ordre ou une instruction qu'ils n'approuvent pas.

Noble contre bas au sein d'une coterie

Il est important de laisser vos joueurs définir les relations entre personnages au sein de la coterie, mais tout aussi primordial de vous assurer que tous vos joueurs profitent de la chronique. Assurez-vous simplement que les joueurs de personnages nobles ne tentent pas de dominer le jeu et que les personnages issus de bas clans ne sont pas toujours mis de côté.

Vous devriez également vous souvenir que, lorsque la coterie de vos joueurs rencontre d'autres Caïnites, les membres de clans bas et nobles tendent à se regrouper entre eux. Dans les situations les plus sociales, les Caïnites préfèrent traiter avec des membres de clans de même statut (donc les nobles avec les nobles, les bas avec les bas). Cette dynamique permet un certain nombre de permutations intéressantes et fournit de nombreuses opportunités de bonnes interprétations. Cela aide également à rendre la division plus tangible à vos joueurs. C'est la meilleure manière de montrer la division sociale en action, grâce aux personnages non joueurs au lieu de limiter les actes des personnages-joueurs.

La Guerre des Princes

La destruction de Michael et le pillage de Constantinople ont tiré la société Caïnite de son sommeil paisible. Une fois de plus, les Caïnites se souviennent qu'ils sont des destructeurs, pas des créateurs et que le pouvoir personnel et l'inflexibilité sont les clefs de la survie. La Longue Nuit est terminée. La Guerre des Princes a commencé. Mais qu'est-ce que cela signifie pour votre chronique ?

Plus important encore, souvenez-vous que la Guerre des Princes est une guerre "chaude", pas "froide". Même s'il y a un grand nombre d'intrigues et de manœuvres politiques en coulisses, les enjeux sont élevés et la guerre se livre dans les rues. Le massacre a commencé et les Caïnites jouent pour leur non-vie, pas pour des faveurs. Les forts chassent les faibles, s'en servant pour attaquer et détruire leurs ennemis.

Il existe plusieurs moyens pour intégrer ce conflit à votre chronique. Le plus évident est peut-être par le biais de l'influence des princes et des pères. La société Caïnite est basée sur le féodalisme, mais il n'y a pas d'héritage. Lorsqu'un père vampirique peut contrôler éternellement les possessions de la famille, il ne sert à rien d'attendre sa mort pour hériter du tout. Cette stratégie n'est tout simplement pas viable. Certains anciens Caïnites font face à ce problème en faisant de leur progéniture ou de leurs vassaux des alliés, les envoyant dans la nuit conquérir leur propre fortune. Cette stratégie est attirante, car elle concentre l'énergie du jeune vampire ailleurs et résulte dans la destruction du vampire (auquel cas un adversaire potentiel a été éliminé) ou dans l'établissement d'un nouveau domaine, lié à l'ancien Caïnite. Ce système amoindrit la menace sur les terres de l'ancien et lui permet d'observer le jeune vampire en action, lui donnant des indices de valeur sur sa méthode et ses faiblesses potentielles.

Bien entendu, le risque est que l'infant ou le vassal s'enhardisse et tente de prendre la place de l'ancien par la force. Pour contrer cette possibilité, les pères et les anciens dressent généralement leurs subalternes les uns contre les autres pour de maigres ressources comme un domaine, des artefacts de valeur, des faveurs politiques ou personnelles. Cela provoque du ressentiment, mais reste néanmoins une tactique répandue. Dans le climat de peur actuel, la course désespérée pour obtenir la sécurité d'un domaine propre ou la protection d'un puissant ancien est la préoccupation majeure. La plupart des nouveau-nés manquent des contacts, de la ruse et du pouvoir nécessaires pour s'en prendre aux anciens et l'emporter.

Dans le cas de véritables nouveau-nés (ceux qui viennent d'être admis dans la société Caïnite), les anciens sont toujours à l'affût de pions et d'alliés. Là encore, la tactique habituelle est de proposer son soutien (public ou non) à un individu ou une coterie en échange de sa loyauté. La coterie accomplit des tâches pour l'ancien, qui la surveille de près et évalue son utilité. Les missions suicidaires ne sont pas rares, pas plus que les tâches dont les ramifications ne sont pas expliquées. Les anciens plus subtils préfèrent manipuler les événements de loin, laissant des indices ou des informations pour attirer une coterie vers un objectif important tout en leur laissant croire qu'ils agissent indépendamment.

Préparer une chronique

Maintenant que nous avons examiné certaines particularités de l'environnement, il est temps de débuter la partie amusante : la préparation de votre propre chronique. Que vous souhaitiez utiliser une des chroniques parues pour un **L'Âge des Ténèbres : Vampire** (ou sa précédente édition, **Vampire : l'Âge des Ténèbres**) ou concocter votre "préparation maison", les suggestions suivantes couvrent les questions majeures que vous devriez garder à l'esprit en vous préparant.

Rassembler des idées

Normalement, vous devriez avoir identifié quelques sujets qui vous intéressent. Peut-être avez-vous envie de Conter une chronique très politique, centrée sur la vie à la cour et sur les machinations des anciens. Ou peut-être préférez-vous une chronique plus versée dans l'action, s'intéressant aux efforts de vos joueurs pour se tailler un territoire et le protéger. Peut-être êtes-vous fasciné par l'histoire du clan Tremere, les croisades ou la *reconquista*.

Tout ce dont vous avez besoin est de prendre quelques notes. Tentez de prendre l'habitude de noter vos idées dès qu'elles se présentent. Il est toujours bon d'avoir un carnet

à portée de main. Des bribes de conversation, une histoire tirée des informations, un livre, une bande dessinée, un lieu, un penchant particulier pour un aspect du jeu (clan, légendes, Discipline…), un personnage de fiction ou de la vie réelle peuvent être utilisés dans votre chronique ou adaptés. Ne vous inquiétez pas si vos idées ressemblent à du plagiat ou si vous dérobez des parties entières de vos livres et films favoris. Vous devrez les retravailler pour qu'elles soient utilisables et lorsque vous aurez fini, votre chronique sera unique.

Vous constaterez peut-être que certains éléments appellent des liens. Peut-être qu'un personnage, un dialogue et un lieu forment une scène. Ou peut-être que votre idée générale d'histoire serait meilleure en ajoutant un personnage de votre clan favori. Lorsque vous avez plusieurs regroupements, vous avez les blocs fondateurs de votre chronique. Selon ce que vous aurez, vous pourrez bâtir des intrigues sur votre idée d'histoire ou sur vos personnages. Cette étape suivante est discutée plus en détail ultérieurement.

Le thème et l'ambiance

Avant de passer aux spécificités de votre intrigue et de vos personnages, il est intéressant de penser au thème et à l'ambiance de votre jeu. Ces deux éléments sont intangibles mais si vous y pensez, ils ajouteront de la consistance et un poids émotionnel à votre chronique.

Le thème

Le thème d'une chronique est ce autour de quoi elle tourne. Bien entendu, au sens le plus large, votre chronique concernera des vampires au Moyen Âge, mais cela ne nous apprend rien. Votre jeu s'intéresse-t-il au contrôle de la Bête ? À la quête de pouvoir temporel ? À la corruption des anciens ?

Choisir un thème et le présenter efficacement ajoute une résonance émotionnelle à vos histoires. Certains thèmes particulièrement adaptés à une chronique de **L'Âge des Ténèbres : Vampire** incluent :

• **L'espoir :** Le simple fait que la guerre balaie les nuits européennes ne signifie pas que tout espoir est mort. Nombreux sont ceux qui luttent encore pour créer quelque chose de valable, qui espèrent qu'un certain objectif existe pour les Enfants de Caïn. Le rêve d'une nouvelle Carthage, par exemple, est toujours cher au cœur de nombreux Brujahs, même s'ils savent que sa réalisation ne se fera pas avant des années (voire des siècles).

Si vous décidez de faire de l'espoir le thème de votre chronique, insistez sur les efforts des mortels et des Caïnites pour élaborer (ou détruire) les institutions, les idées et lieux qui auront un effet durable sur le monde. Les prêtres déterminés à propager la lumière du salut, un baron corrompu déterminé à écraser la volonté de ses vassaux et les Caïnites inspirés par l'exemple de Michael de Constantinople (ou motivés par le désespoir lié à sa destruction) devraient abonder.

• **Le salut :** Les Caïnites sont surnommés les Damnés pour une très bonne raison. Privés de la grâce de Dieu, certains succombent à leurs vils désirs et traquent l'humanité, rassasiant leurs envies avec des innocents. D'autres s'intéressent à l'état de leur âme ou cherchent le Golconde, l'état mythique d'équilibre entre l'être et la Bête.

Une chronique ayant le salut comme thème se concentre sur les Voies des personnages et sur les diverses religions et hérésies Caïnites. Peut-être que les personnages passent leur temps à traquer d'anciennes tablettes et des rituels ou à défendre d'innocents mortels des déprédations de vampires peu scrupuleux et d'autres créatures surnaturelles, espérant racheter leur monstrueuse non-vie.

• **La corruption :** Les vampires ne sont pas des créatures naturelles. Ils existent suite au premier meurtre commis par Caïn et cette souillure marque tous ses descendants. Peu importe la pureté de leurs intentions, tous les Caïnites corrompent et détruisent ce à quoi ils tenaient. La destruction de Michael et la fin de son Rêve ne peuvent qu'en attester.

Une chronique ayant la corruption pour thème peut avoir plusieurs formes. Peut-être s'attache-t-elle à la bataille contre l'Hérésie Caïnite ou contre les adhérents d'une Voie de l'illumination particulière. Peut-être que la coterie veut combattre le flot de corruption s'écoulant de leurs frères non-vivants. Ou peut-être que les personnages réalisent que, malgré leurs bonnes intentions, ils ont corrompu et détruit quelque chose (ou quelqu'un) à quoi ils tenaient.

• **La Croix et le Croissant :** Le conflit mortel majeur à l'époque est celui entre christianisme et islam. De nombreux Caïnites des deux croyances ont de fortes convictions religieuses et se sont joints à la bataille. Certains combattent pour garder leur religion, d'autres pour préserver leur culture et leur mode de vie. D'autres encore luttent pour le simple plaisir du carnage et de la mort.

Une chronique ayant un tel conflit en son centre peut s'attacher à n'importe quoi : des diplomates Caïnites débattant de théologie et de politique à la lutte sanglante en Terre Sainte. Les batailles religieuses se livrent à plusieurs niveaux et une chronique les présentant tous aux joueurs est intéressantes tant pour les joueurs que pour le Conteur.

• **La guerre :** Tous les Caïnites ne s'intéressent pas aux questions de moralité ou de foi. Certains considèrent la religion comme une béquille pour les faibles. D'autres ne s'intéressent qu'au pouvoir brut et à la domination des autres. C'est particulièrement le cas maintenant que la Longue Nuit est achevée et que la Guerre des Princes commence. Le pouvoir est la monnaie de la survie. La coterie en aura-t-elle assez pour acquitter les droits de passage ?

Une chronique ayant un tel centre d'intérêt tournera évidemment autour des personnages qui résistent au pouvoir des autres et cherchent à en acquérir. Les domaines joueront certainement un rôle essentiel, car les Caïnites de tout âge et de tous clans cherchent à s'assurer les ressources et la sécurité apportés par un territoire stable.

L'ambiance

L'ambiance d'un jeu est son ton, l'émotion qu'il évoque le plus souvent. Comme pour le thème, il est facile de simplement dire que **L'Âge des Ténèbres : Vampire** est

un jeu d'horreur, mais cela ne nous apprend rien. Si vous parvenez à instaurer et évoquer une ambiance consistante dans votre chronique, vous aurez fait un grand pas pour Conter à vos joueurs des histoires qui toucheront une corde sensible. Voici quelques suggestions d'ambiance :

• **La peur :** Être non-vivant est une chose terrifiante. Malgré tous leurs pouvoirs, les Caïnites ont beaucoup de choses à craindre, des anciens fous aux rivaux jaloux en passant par les chasseurs de sorcières et les foules en colère. L'une des raisons pour laquelle tant d'anciens vampires sont fous est que le poids incessant de siècles de peur fait pression sur eux.

La clef de cette ambiance est de trouver ce qui fait peur à vos joueurs – leurs pères, les Séthites ou la perte de contrôle - et de les rapprocher sans cesse de ce facteur. Vous devriez également prêter attention aux insécurités mineures et leur faire savoir que peu importe le nombre d'ennemis qu'ils vaincront, il y en a toujours un autre tapi dans la nuit.

• **La paranoïa :** Ce n'est pas vraiment la même ambiance que la peur. Dans un jeu "paranoïaque", les joueurs ne devraient jamais être totalement certains des motivations de leurs alliés. Le paranoïaque n'est pas tant effrayé par ses ennemis actuels que par ceux dont il est certain de ne rien savoir encore (et des amis qui complotent contre lui).

La chose à éviter dans un jeu où la paranoïa est ambiante est la trahison constante. À l'occasion, cela peut être efficace, mais si tous les personnages non joueurs tentent de planter un pieu dans le cœur des personnages, l'ambiance s'épuisera. Tentez plutôt de faire en sorte que les joueurs tentent de deviner les motivations des personnages non joueurs et entourez-les de personnages qui pourraient se laisser persuader de s'allier (ou faire semblant).

• **L'isolement :** Peu importe le nombre d'alliés, de serviteurs, de camarades de clan ou de coterie qu'a un Caïnite, tous doivent affronter seuls leur destin. Les Caïnites (en tant qu'individus comme en société) sont attirés dans une direction par leur besoin de compagnie (pour les empêcher de devenir des monstres inconscients) et de l'autre par leur peur de leurs pairs. Chez certains, la peur l'emporte et l'isolement et la dégénérescence sont assurés.

Dans un jeu où l'ambiance est à l'isolement, assurez-vous que les personnages soient approchés par d'autres, tentés de trahir les autres ou d'agir indépendamment les uns des autres et voient les résultats inéluctables (folie, trahison et mort) qui attendent ceux qui se retirent de la société.

• **L'instabilité :** En dépit de leur attitude froide de non-vivants, les Caïnites connaissent également de grandes passions. Même les anciens peuvent être poussés à la frénésie s'ils sont poussés à bout. C'est ce qui rend la société Caïnite si imprévisible et, pour certains, excitante. Mais l'instabilité finit par rendre impossible la construction d'une chose durable.

Pour utiliser cette ambiance dans votre chronique, vous devriez vous assurer que vos joueurs connaissent des revers de fortune, voient détruire des plans soigneusement élaborés par des paroles ou des actes inconscients, des batailles désespérées subitement renversées par une trahison ou un changement d'alliance. Les alliés devraient changer de côté (mais, pour être juste envers vos joueurs, pas sans avertissement ou chance de découvrir ce qui se passe) et les ennemis ne devraient pas toujours être perçus comme totalement maléfiques.

• **La violence :** Les Caïnites sont des tueurs. Pour survivre, ils doivent prendre le sang des mortels et se débarrasser de leurs rivaux immortels. Et pour certains, les frissons de la chasse et de la proximité de la mort sont les seuls sentiments qui leur permettent de se sentir "vivants". Pour d'autres, la violence était leur raison d'être de leur vivant, pourquoi la mort ferait-elle une différence ?

En faisant de la violence une ambiance, l'idée est de découvrir les vérités sous-jacentes à l'existence Caïnite. Assurez-vous que la violence (pas nécessairement le combat) soit fréquente, mais montrez également ses conséquences. Les parents endeuillés, les plans ruinés et les guerres et batailles qui ne résolvent rien devraient permettre à vos joueurs de remettre en question la valeur de la violence comme mode de vie et solution à tous leurs problèmes.

L'intrigue

Si vous voulez que votre jeu raconte une histoire, vous devrez trouver une intrigue. Trouver une histoire qui implique et défie vos joueurs chaque semaine n'est pas un mince exploit, mais sous de nombreux aspects, la création d'histoire est le côté le plus satisfaisant dans une chronique. Les sessions de jeu sont un effort en coopération et les choses partent souvent dans des directions inattendues. Préparer une session est un plaisir solitaire dont profite uniquement le Conteur.

Gardez à l'esprit que le conflit motive une histoire. Regardez vos notes et les informations que vous avez déjà rassemblées. Si aucune idée ne se présente, regardez les personnages que vous avez préparés pour la chronique (ainsi que les personnages-joueurs s'ils ont déjà été faits). Élaborer une histoire à partir des personnages est relativement simple et très efficace. Après tout, ce sont les actions des personnages qui font avancer l'histoire. Considérez les buts conflictuels, les personnalités et les désirs. Si deux Caïnites ont un but similaire, il est certain qu'ils opteront pour une coopération plutôt que pour les hostilités que s'ils pensent que la trahison est leur meilleure garantie de succès.

Les personnages non joueurs

Vous pouvez enlever tous les autres aspects du jeu et encore en profiter tant que vous avez des personnages intéressants. Pourquoi ? Parce que les personnages non joueurs (les vôtres, amis Conteurs) sont le moyen pour les joueurs d'interagir avec le monde du jeu. Lorsque vous décrivez une scène ou dirigez un combat, peu importe quel est votre talent, vos joueurs sont éloignés de ce qui se passe. Ils ne portent pas d'épées ni ne voient Brême de nuit.

Mais lorsque vous interagissez avec les personnages, ils prennent directement le rôle de leur personnage, sans l'intermédiaire des dés ou des descriptions verbales ou de toute autre information sensorielle. Ils parlent et vous répondez dans une véritable conversation et cette interaction diminue la barrière entre le personnage et son joueur.

(C'est la raison pour laquelle utiliser des objets du monde réel comme accessoires sont efficaces, car ils engagent les sens et attention du joueur.) Vous devez donc vous assurer que vos personnages non joueurs sont à la hauteur. Rien n'engage plus personnellement un joueur dans le jeu qu'un rival, allié ou ennemi avec lequel il a une relation réelle.

Vous devriez au minimum donner à chaque personnage non joueur important des buts immédiats et à long terme, une Nature et une Attitude et, bien entendu, un clan, une Voie et une génération. Une fois que vous avez choisi les objectifs du personnage, vous pouvez déterminer des ressources dont il dispose pour cela, s'il est prêt au sacrifice et la manière dont il traite ses rivaux, amis et ennemis. Un Gangrel vicieux, endurci par des siècles d'existence et un nouveau-né Malkavien peuvent vouloir tous deux posséder un ouvrage saint, mais leurs raisons pour cela seront totalement différentes.

Les historiques sont particulièrement utiles ici, car ils déterminent comment le personnage interagit avec le monde mortel. Les Troupeaux, Alliés et Contacts sont spécialement utiles et intéressants à cet égard. Si un personnage n'a pas d'agents mortels ni de liens, comment accomplit-il certaines choses ? Un tel personnage est coupé du monde mortel et sera probablement un voleur, une brute ou un mendiant, s'introduisant toujours sur le domaine des autres.

Sachez ce que vos personnages non joueurs feraient pour atteindre leurs buts. Regardez les points où leurs objectifs se croisent et les lieux où vous pouvez laisser des indices. Une fois que vous savez ce que veut un personnage, quelle importance il y accorde et quelles sont ses ressources, vous avez une histoire. Si vous savez que le prince veut acquérir un ancien manuscrit qu'il pourra échanger auprès de son père contre des informations dont il a vraiment besoin pour améliorer les défenses de son domaine, alors que son sénéchal désire ce même texte pour pouvoir secrètement accomplir un rituel profane pour prouver son dévouement aux Disciples de Seth, vous êtes lancé.

Lorsque vous décidez du cadre du conflit et des personnages, souvenez-vous de votre thème et ambiance pour trouver l'inspiration. Si vous parvenez à utiliser l'intrigue pour exprimer le thème et l'ambiance, votre histoire sera bien plus attrayante pour les joueurs.

La création des personnages

Il est bon d'avoir des idées lorsque vos joueurs élaborent leurs personnages. Vous devriez tenter de garder un équilibre entre laisser à vos joueurs la liberté de trouver seuls ce qu'ils veulent jouer et leur proposer vos conseils pour qu'ils aient des personnages qui puissent interagir entre eux et au sein de l'histoire.

Il est important que vos joueurs créent un groupe de personnages capables de bien fonctionner ensemble. Cela ne signifie pas qu'ils devraient être des compagnons aux mêmes idées et toujours d'accord. Cela donnerait un jeu plutôt ennuyeux. Mais, de la même manière, lorsque des joueurs créent des solitaires moroses et s'érigent contre les autres joueurs en justifiant leurs actes par le bien connu : "Je me contente de jouer mon personnage", vous avez un problème (potentiel). Vos joueurs ont pour responsabilité de créer des personnages qui s'intégreront au jeu et aideront à rendre l'expérience plaisante pour tous, pas des personnages qui ennuieront les autres joueurs, se les mettant à dos.

Jusqu'à un certain point, vous pouvez éliminer de telles difficultés lorsque vous faites les préludes individuels ou en groupe (voyez le paragraphe Préludes), mais mieux vaut donner à vos joueurs certaines informations sur votre chronique, avant le début du jeu. Ne faites rien de plus que leur en donner un bref aperçu ou suggérer quelques types généraux de personnages qui y trouveraient leur place facilement et laisser les joueurs faire le reste. Une description simple, comme un guerrier Brujah, un Ravnos errant, un nécromant Cappadocien ou un diplomate Tremere peut suffire à mettre les personnages sur la bonne voie.

De même, vous pouvez (si vos joueurs sont souples) donner des lignes directrices détaillées : l'infant de tel et tel ancien, un ancien prêtre dépossédé qui cherche la rédemption… L'idée n'est pas de contrôler vos joueurs, mais plutôt de leur donner le niveau de conseil dont ils ont besoin pour être confiants dans leur personnage et savoir qu'ils s'intégreront au jeu.

Et écoutez leurs idées folles. Les joueurs veulent que leur personnage se trouve au beau milieu des événements. Si quelqu'un veut secrètement être le petit-infant du prince, ne balayez pas l'idée d'un revers de main. C'est une bonne amorce d'histoire et vous donne plus de choses sur quoi travailler.

Conter une chronique

Maintenant, tous les éléments sont en place. Vous avez une intrigue et des personnages qui vont de pair pour évoquer une ambiance et souligner un thème. Vos joueurs ont leurs propres personnages, qui feront avancer l'action et seront les héros de la chronique. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à vous *lancer*.

Est-ce un défi ? Oui, mais ne vous inquiétez pas. Les conseils qui suivent vont vous aider.

Est-ce gratifiant ? Oui, très.

Les préludes

Une première étape utile dans votre chronique est de prendre chaque joueur à part pour un prélude. Le prélude est une sorte de "flash-back", une rapide session précédant le jeu qui dure de 10 à 30 minutes, au cours desquelles vous passez en revue les événements majeurs de la vie du personnage jusqu'ici. Cela donne au joueur une chance d'éprouver son personnage et de voir s'il fonctionne comme il le souhaitait, mais également de compléter son passé et de mieux ressentir son personnage. C'est une chose de dire qu'un Baali a assassiné votre père et que vous cherchez à vous venger. C'en est une autre de jouer les scènes cruciales lors d'un prélude et d'assister au meurtre.

Les préludes se jouent généralement sans dé. Décrivez simplement les événements et situations au joueur et faites-lui décrire ses réactions. Les dés ne sont pas nécessaires puisque les situations sont "sans risque". Le personnage sait qu'il va survivre jusqu'au début de la chronique. Il est bon de regarder la feuille de personnage avant le début du prélude pour avoir une idée de ses capacités. En plus, vous pouvez désirer répondre aux questions suivantes (et préparer de brèves scènes descriptives) ainsi qu'à d'autres, que vous pourrez utiliser dans le prélude.

Comment était ta vie mortelle ? Le joueur doit penser à la vie de son personnage. Était-il riche ou pauvre, pieux ou paillard, violent ou timide ? Une fois morts, les vampires sont des créatures statiques qui trouvent le changement difficile. Ses années mortelles sont donc celles où s'établit sa personnalité. Même si l'Étreinte l'a changé radicalement, ces changements dépendent de ce qu'il était avant sa mort.

Vous cherchez ici des scènes de la vie quotidienne pour établir une base, une "mesure" de ce qu'était la vie du personnage avant qu'elle ne s'achève. Même une simple scène décrivant la moisson d'une récolte ou les difficultés de la guerre suffit au joueur pour mieux comprendre la vie de son personnage.

Quand as-tu rencontré un Caïnite pour la première fois ? Certains personnages n'ont pas eu conscience du surnaturel avant qu'un vampire affamé ne soit sorti de l'ombre pour les mordre profondément. D'autres sont terrorisés ou séduits avant l'Étreinte. Comment le fait de comprendre qu'il existe un monde autre que le monde naturel a-t-il affecté le personnage-joueur ? Cela a-t-il brisé sa foi en Dieu ou renforcée ?

Cette scène est très importante. Le personnage était-il horrifié ou ravi ? Son premier meurtre a-t-il été une expérience joyeuse ou écœurante ? Le personnage s'est-il senti abandonné par Dieu, accueilli dans une communauté de monstres ou ses sentiments ont-ils été bien différents ?

Qui était ton père ? Qui a pris la vie du personnage ? Quelles que soient les relations qui suivent l'Étreinte, il existe un lien éternel entre père et infant. Demandez au joueur si son personnage a été Étreint pour une raison spécifique. Son père l'a-t-il abandonné ou lui a-t-il enseigné les manières de la société Caïnite ? A-t-il passé du temps chez lui ou a-t-il dû chercher son propre domaine ?

C'est une bonne opportunité pour montrer l'importance du lignage Caïnite. Vous pouvez choisir une scène dans laquelle le père abandonne le personnage ou le présente au prince. Le but est de donner au personnage une bonne idée des attitudes et personnalité de son père. Ne pas connaître son père équivaut à ne pas connaître ses parents. Bien entendu, certaines personnes ne les connaissent pas, mais c'est une histoire en soi (ou une scène d'un prélude).

Que penses-tu des mortels ? La réponse du joueur à cette question est déterminée, jusqu'à un certain point par la Voie de son personnage. Les humains sont-ils des proies ? Veut-il se venger d'eux ou sont-ce simplement des êtres inférieurs, des instruments utiles ou, au mieux, des animaux capables ? Les Caïnites du Moyen Âge ont peu d'opportunités d'interagir avec les mortels, il faut donc réfléchir soigneusement à cette question.

Une scène qui illustre bien cette question est celle d'un repas, peut-être même du premier du vampire. Traque-t-il sa proie pour savourer sa peur ou frappe-t-il rapidement et proprement, pour minimiser les souffrances de sa victime ? La victime demeure-t-elle vivante ou est-elle asséchée jusqu'à la mort ?

Comment te perçois-tu ? Demandez au joueur si son personnage se voit comme un monstre. Quelles que soient la manière dont s'est produite l'Étreinte et la Voie qu'il a choisie, la nuit où il est mort l'a changé à jamais. Il n'est plus un être vivant, mais un cadavre animé, impérissable et (physiquement) incorruptible tant qu'il boit le sang des vivants. Ou a-t-il ressenti la main de Dieu le charger d'une mission sacrée ?

Une scène adéquate pour cela est celle où le personnage choisit une Voie ou connaît une épiphanie. Vous devriez demander au joueur d'expliquer pourquoi le personnage a choisi telles croyances. Si vous ne voulez pas utiliser la Voie du personnage, tentez une scène où le personnage doit faire un choix qui révèle quelque chose sur lui, comme de permettre à un innocent d'échapper à un terrible destin, ou non.

Comment as-tu rencontré le reste de la coterie ? Les vampires sont, dans l'ensemble, des créatures sociales. Peu importe qu'ils tentent de le combler, il existe un fossé infranchissable qui les sépare des vivants. Seule la compagnie des autres non-vivants leur permet de vraies amitiés.

Ici, la question à laquelle il faut répondre est : pourquoi le personnage s'est-il associé aux autres personnages-joueurs ? Cette question peut être soulevée lors d'un prélude de groupe, à moins que les personnages ne se connaissent tous personnellement avant le début de votre chronique.

Où se situe ton domaine ? Tous les Caïnites veulent un domaine, un territoire propre, pour y établir leur refuge et chasser. Le personnage a-t-il un domaine ? Pourquoi, ou pourquoi non ? Est-il en fuite, parcourt-il la Terre, en quête d'un lieu où s'installer ?

Si le personnage a un domaine, vous devriez aider le joueur à décrire comment il l'a eu et lui donner des indications quant aux responsabilités qui vont de pair, de la présence à la cour aux intrus à chasser. Une scène dans laquelle le personnage accueille un visiteur ou éconduit un intrus peut donner une certaine importance au domaine.

Qu'est-ce qui te motive ? C'est la question fondamentale. L'éternité est longue.... Comment le personnage prévoit-il d'occuper ses années ? Sera-t-il consumé par une faim de pouvoir ou cherche-t-il le Golconde ? L'amour de Dieu ou de l'art le consume-t-il ou cherche-t-il à corrompre tout ce qu'il touche ?

Une scène possible est celle dans laquelle le personnage réalise ou décide quel est le but de son existence. Il peut s'agir d'une chose aussi simple que d'entrer dans les ordres ou aussi complexe qu'un débat philosophique qui mène à l'instant de révélation qui décide de la destinée du personnage. La seule chose est d'en faire une scène puissante, dont le joueur se souviendra bien.

Les préludes de groupe

Une autre bonne utilisation des préludes est de décrire comment est née la coterie des joueurs. Rares sont

les choses faisant retomber à plat les débuts d'une chronique plus que des personnages se rencontrant par hasard et tombant sur un ancien qui cherche "quelques personnes" pour entreprendre une tâche mortelle. Mieux vaut que la coterie soit établie avant le début du jeu et savoir exactement comment et pourquoi elle s'est formée.

Commencez par établir des liens avec les préludes individuels. Cherchez des points communs dans la religion ou les historiques des personnages. Si, par exemple, deux personnages ont un Mentor, pourrait-il s'agir du même ? Puis, recourez au prélude de groupe, de la même manière que pour les préludes individuels. Vous n'avez pas besoin de savoir comment les personnages se sont rencontrés, mais pourquoi. Fuient-ils tous un même ancien ? Leurs pères leur ont-ils ordonné de coopérer lors d'une mission ? Comment se sont passées leurs toutes premières rencontres ? S'entendent-ils bien ou existe-t-il des tensions au sein de la coterie ? Ont-ils un lieu de rencontre régulier ou voyagent-ils ?

Si vous pouvez répondre à ces questions lors d'un prélude de groupe, vos joueurs pourront débuter la chronique proprement dite en comprenant bien mieux leurs personnages et leurs relations.

Jouer le jeu

Une fois que les intrigues, les personnages et les préludes sont prêts, il est temps de vous préparer pour les véritables sessions de jeu. Certains Conteurs aiment prendre beaucoup de notes, dessiner des cartes, préparer une ambiance musicale... D'autres préfèrent n'avoir que quelques notes pour rafraîchir leur mémoire. D'autres encore préfèrent mémoriser le tout et improviser lors de la session de jeu. Aucune approche n'est meilleure, ou pire, qu'une autre. Vous pourrez même constater que lors de certaines sessions, ou scènes, vous aurez besoin d'une approche différente. Vous pouvez vouloir préparer soigneusement les scènes cruciales et vous contenter d'improviser les enquêtes et actions qui y mènent les joueurs.

Quel que soit votre style préféré, il y a un certain nombre de choses que vous devriez considérer et avoir à l'esprit ou dans vos notes avant le début de la session de jeu.

• **Les lieux :** À moins d'avoir conçu une histoire se déroulant dans une même pièce, les personnages de votre chronique se déplaceront. Assurez-vous de connaître la disposition de tous les lieux majeurs. Ainsi, lorsque vos joueurs décideront de tendre une embuscade à un sénéchal porteur d'un message secret ou de se faufiler dans la cathédrale pour espionner la confession d'un baron, le jeu ne s'arrêtera pas pendant que vous décidez des détails des lieux. Photocopier certaines photos et plans d'églises et de châteaux ne peut que vous aider. Pour des scènes en extérieur, vous pouvez transposer dans le jeu des lieux que vous connaissez. Là encore, des photos peuvent être utiles (certaines collections et le magazine *National Geographic* peuvent être particulièrement pratiques dans ce cas).

• **Les personnages :** Avant la session, vous devriez revoir tous les personnages non joueurs qui vont intervenir. Évidemment, les acteurs principaux seront votre priorité. Vous devez bien comprendre leurs plans et ressources. Cela vous aide lorsque vos joueurs s'égarent sur une voie parallèle ou qu'ils parviennent à jeter un pavé d'importance dans la mare des événements. Vous devez savoir comment les personnages non joueurs réagissent aux embûches et obstacles que les personnages mettent sur leur chemin.

Pour des personnages mineurs, vous avez simplement besoin d'informations basiques : nom, clan, père (si nécessaire), génération, Voie, Nature et Attitude. Vous pouvez improviser le reste. Il est également très pratique d'avoir une liste écrite de noms (particulièrement étrangers) pour que, lorsque vous inventez un personnage dans le feu de l'action, vous n'hésitiez pas lorsqu'un joueur demande son nom.

• **L'histoire :** Si vous ne maîtrisez pas votre histoire ou les événements importants qui permettent de la faire avancer, vous avez un problème. Les personnages-joueurs peuvent générer des idées, mais il est utile de connaître au moins certaines rencontres ou situations avant de les conter. Rien n'est plus ennuyeux que découvrir que vous avez oublié de donner un indice crucial à vos joueurs lorsqu'ils ont rencontré le duc malade, juste avant son assassinat, emportant ainsi son secret dans la tombe.

Improviser

Si vous avez fait attention à tout ce qui précède, vous serez prêt lorsque vous joueurs prendront une direction inattendue. Mais parfois, vous pouvez être pris par surprise car ils prendront *réellement* une voie parallèle. Vous avez alors deux options : les obliger à revenir au cœur de l'histoire ou les laisser faire et improviser en laissant les joueurs décider de leurs actes sans interférence ou en les redirigeant discrètement vers l'histoire.

Vous devriez assurément oublier la première option (obliger les joueurs à revenir dans l'histoire). Les joueurs savent quand on leur force la main et vous en voudront fatalement. Par ailleurs, s'ils ont tiré des conclusions (même si elles sont fausses) et pensent être sur une piste, il ne serait pas déraisonnable de récompenser leur pensée créative. Vous devez décider si vous voulez les accompagner dans leur exploration d'une nouvelle histoire (en grande partie) ou les ramener discrètement vers l'histoire principale. Vous pouvez demander une pause si vous en avez besoin. Vos joueurs préféreront une pause suivie d'une reprise plausible plutôt qu'une scène improvisée en hâte qui n'a aucun sens et viole la continuité de la chronique.

• **Laisser les joueurs écrire l'histoire :** Parfois, vos joueurs ont de meilleures idées que vous. S'ils voient un lien avec un complot ou une preuve auxquels vous n'aviez pas pensé et que cela semble plausible, pourquoi ne pas laisser faire ? Écoutez soigneusement vos joueurs lorsqu'ils parlent entre eux et décidez de l'utilité de ce qu'ils se disent. Puis prenez rapidement quelques notes et poursuivez le jeu.

Cela peut permettre de récompenser des joueurs intelligents qui pensent bien et font un effort pour faire progresser l'histoire. Assurez-vous simplement de ne pas

faire voir qu'il s'agit de leur histoire. Et ne les laissez pas avoir raison sur tout : ajoutez quelques surprises, pour qu'ils restent sur leurs gardes. Votre histoire originelle peut toujours revenir d'actualité par la suite.

• **Ramener vos joueurs dans l'histoire :** Parfois, vos joueurs ont une idée fixe qu'ils n'oublieront pas, même si elle paraît étrange. Le meilleur moyen de traiter cela est de ramener discrètement les joueurs dans votre histoire. Peut-être ont-ils décidé que l'abbé local cache quelque chose et n'en démordront pas. Mieux vaut les laisser avoir partiellement raison que de refuser simplement de prendre leur décision en compte. Laissez l'abbé connaître quelques secrets, mais faites-en des secrets et informations que les personnages connaissent déjà ou qui les ramèneront vers votre histoire principale.

L'avantage de cette méthode est qu'elle permet à vos joueurs de contribuer à l'histoire sans compromettre les décisions que vous avez déjà prises, sans leur imposer de situations ou d'actions.

Composer avec les joueurs

Comme ils disent à l'armée, aucun plan ne survit au contact avec l'ennemi. Si vous avez préparé votre jeu et savez parfaitement qui fait quoi à qui (et pourquoi), vous devriez pouvoir suivre les chemins détournés choisis par vos joueurs. Cette section vous donne certains conseils pour savoir comment réagir quand ils se tirent dans les pattes.

Il est inévitable que vos joueurs s'opposent parfois les uns aux autres. Autant que faire se peut, laissez-les régler leurs conflits et désaccords entre eux, entre personnages. Vous devez simplement garder les choses à l'œil pour vous assurer que vos joueurs s'amusent.

Les conflits entre personnages

Lorsque des personnages ne sont pas d'accord, le jeu peut s'arrêter. Si les choses deviennent sérieuses, vous pourriez avoir un problème. Rare est le groupe qui acceptera une trahison ou un refus de coopérer au sein du groupe sans amertume. Lorsque les personnages s'affrontent, il est souvent nécessaire que le Conteur intervienne.

Si vos joueurs sont simplement indécis, discutent entre personnages de tactiques ou d'approches diplomatiques, vous pouvez les pousser en faisant agir une coterie rivale ou les faire rappeler à l'ordre par un ancien. Peu de choses motivent plus des personnages-joueurs qu'un manque de respect ou une manipulation de la part de personnages non joueurs. L'avantage est que cela rappelle aux joueurs que s'ils n'agissent pas, d'autres le feront. Cela renforce également l'impression que le monde du jeu est un endroit vivant où des choses se produisent indépendamment des joueurs.

Si, par ailleurs, les joueurs sont réellement coincés, aidez-les. Faites en sorte qu'un messager arrive avec des nouvelles importantes ou que des ennemis passent à l'attaque. Avec l'arrivée du messager (ou l'attaque, ou de tout autre événement de votre choix), donnez aux joueurs un indice supplémentaire. Si vous donnez ce genre d'aide aux joueurs, vous pouvez renforcer un peu l'opposition. Après tout, pendant que les personnages-joueurs ne faisaient rien, leurs rivaux et ennemis faisaient progresser leurs plans et rassemblaient leurs forces.

Les conflits entre joueurs

Les véritables conflits entre joueurs peuvent être fatal pour votre jeu. La plupart des groupes de joueurs sont amis et cela ne devrait donc pas être un problème, mais il arrive qu'un ou plusieurs joueurs interrompent constamment le jeu. Laissez à vos joueurs un peu de temps pour bavarder avant le début du jeu, mais une fois le jeu commencé, exigez leur attention. Si quelqu'un commence à parler de livres, de films ou de télé, coupez-le poliment et quoi que vous fassiez, ne vous joignez pas à la discussion. Vous êtes responsable de l'ambiance de votre jeu et vos efforts méritent le respect des joueurs.

Lorsque vous voyez deux joueurs s'énerver mutuellement, tentez de poursuivre le jeu. Si les joueurs demeurent intraitables, tentez de savoir quel est le problème. S'il s'agit d'une situation interne au jeu, vous pourriez la résoudre. Par exemple, si le Cappadocien voit toujours ses plans soigneusement conçus ruinés par le Gangrel impoli et imprudent, vous pourriez faire quelque chose dans le jeu pour améliorer la situation. Le Gangrel pourrait se lasser des ennemis qu'il pourrait éviter ou le Cappadocien être capturé.

Par ailleurs, si les joueurs ne passent pas à autre chose, parlez-leur (séparément ou ensemble). Expliquez-leur que vous attendez d'eux qu'ils laissent leurs problèmes derrière eux lorsqu'ils jouent. Si le problème persiste, vous devrez abandonner un des joueurs ou les deux. C'est une solution radicale, mais dans une telle situation, les joueurs ne montrent aucun respect pour vos efforts ni pour le plaisir des autres joueurs.

La fin

En dépit de leur nature immortelle, tous les Enfants de Caïn ne survivront pas jusqu'aux Nuits Ultimes. C'est vrai des personnages-joueurs autant que de votre chronique. Lorsqu'il est temps de quitter un personnage familier, ou de mettre un terme à une chronique, vous devriez consacrer du temps à vous assurer que cette fin soit mémorable et dramatique.

La mort d'un personnage

Certains Conteurs se moquent d'un nombre de cadavres élevés. D'autres préfèrent des jeux "sûrs" où les joueurs savent que leur chance de voir mourir leur personnage est presque nulle. Une menace de mort est inutile pour générer une tension dramatique (après tout, de nombreuses personnes mènent des vies intéressantes sans être régulièrement menacées de mort). Vous devez pourtant être logique face aux conséquences des actes. Vous

trouverez ci-après différentes approches de la mortalité des personnages. Choisissez celle qui vous convient le mieux.

• **Que les dés fassent leur choix :** C'est une position intermédiaire. Le Conteur ne laisse pas ses joueurs entrer dans des pièges mortels sans avertissement ni moyen de s'en sortir et la préparation des combats est importante. Mais, comme dans la vie réelle, le monde est dangereux. Une fois que les personnages se sont faits un ennemi ou ont déclenché une bagarre, ils doivent récolter ce qu'ils ont semé, quelles qu'en soient les conséquences.

• **La fortune sourit aux audacieux :** L'approche dramatique. Tant que vos joueurs se conduisent en héros téméraires (ou anti-héros), vous truquerez un test de temps à autre pour que le jeu se poursuive. Si cela convient au type général de la chronique, tout va bien, mais si vous cherchez une ambiance plus raffinée et que vos joueurs se conduisent comme des héros de films d'action, vous pouvez revoir votre choix.

• **Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens :** N'accordez jamais de pause à vos joueurs. Ne minimisez jamais l'opposition. Si les joueurs sont imprudents ou se montent la tête, laissez leur stupidité tuer leur personnage s'ils n'ont pas l'intelligence de fuir. Cette approche peut provoquer un nombre élevé de morts et des joueurs en colère et vous feriez mieux de leur dire à quoi s'attendre. Cela fonctionne très bien dans les jeux à l'ambiance noire. Les joueurs ne pensent pas que la victoire est proche et les personnages sont plus circonspects dans leurs préparations et actes.

• **Trois coups, t'es mort :** Cette approche permet à vos joueurs de commettre quelques erreurs, mais quelques-unes *seulement* (deux, trois... selon ce que vous jugerez raisonnable). S'ils ne tirent pas la leçon de leurs erreurs, les personnages doivent en mourir. Si, au cours de la première session, ils sautent sans y penser dans une bataille contre une bande de guerriers Gangrels endurcis, vous pouvez les laisser s'en sortir avec une sévère correction. Au cours de la deuxième session, lorsqu'ils combattent un groupe de chevaliers Lasombras, ils devraient être gravement blessés et emprisonnés. Au cours de la troisième session, s'ils veulent attaquer seuls la forteresse d'un Tremere, ils l'auront bien cherché...

Un dernier mot

Lorsqu'un personnage meurt, laissez le joueur s'amuser un peu. Après tout, c'est la dernière fois qu'il pourra interpréter ce personnage. Donnez au joueur la satisfaction d'une scène d'agonie dramatique, avec d'ultimes paroles émouvantes. Rien n'est pire que de voir le personnage que vous avez interprété pendant un certain temps mourir sans avoir le temps de frapper une dernière fois, de faire un soliloque éloquent ou de demander vengeance.

Mettre un terme à une chronique

Toutes les bonnes choses ont une fin. L'un des plus tristes destins pour une chronique mémorable est de simplement disparaître. Après chaque session, il devient plus difficile d'organiser la suivante, le Conteur perd tout intérêt et vous finissez par réaliser que la chronique est achevée... C'est très insatisfaisant. Mieux vaut organiser une dernière session pour finir les choses et donner à votre histoire une conclusion dramatique. Laissez à chaque personnage une chance d'achever toutes les intrigues secondaires dans lesquels il est impliqué, mais vous pouvez préférer laisser pendre quelques amorces, pour avoir une chance de les reprendre si vous décidez de faire revivre cette chronique par la suite.

Réfléchissez soigneusement au style de fin que vous désirez pour votre chronique. Certains exemples sont donnés ici, mais assurez-vous de choisir une fin qui vous satisfera, vous et les joueurs. Après tout, c'est également leur jeu et vous ne devriez pas les léser (ou terminer d'une manière que vous savez devoir les énerver) simplement pour vous contenter.

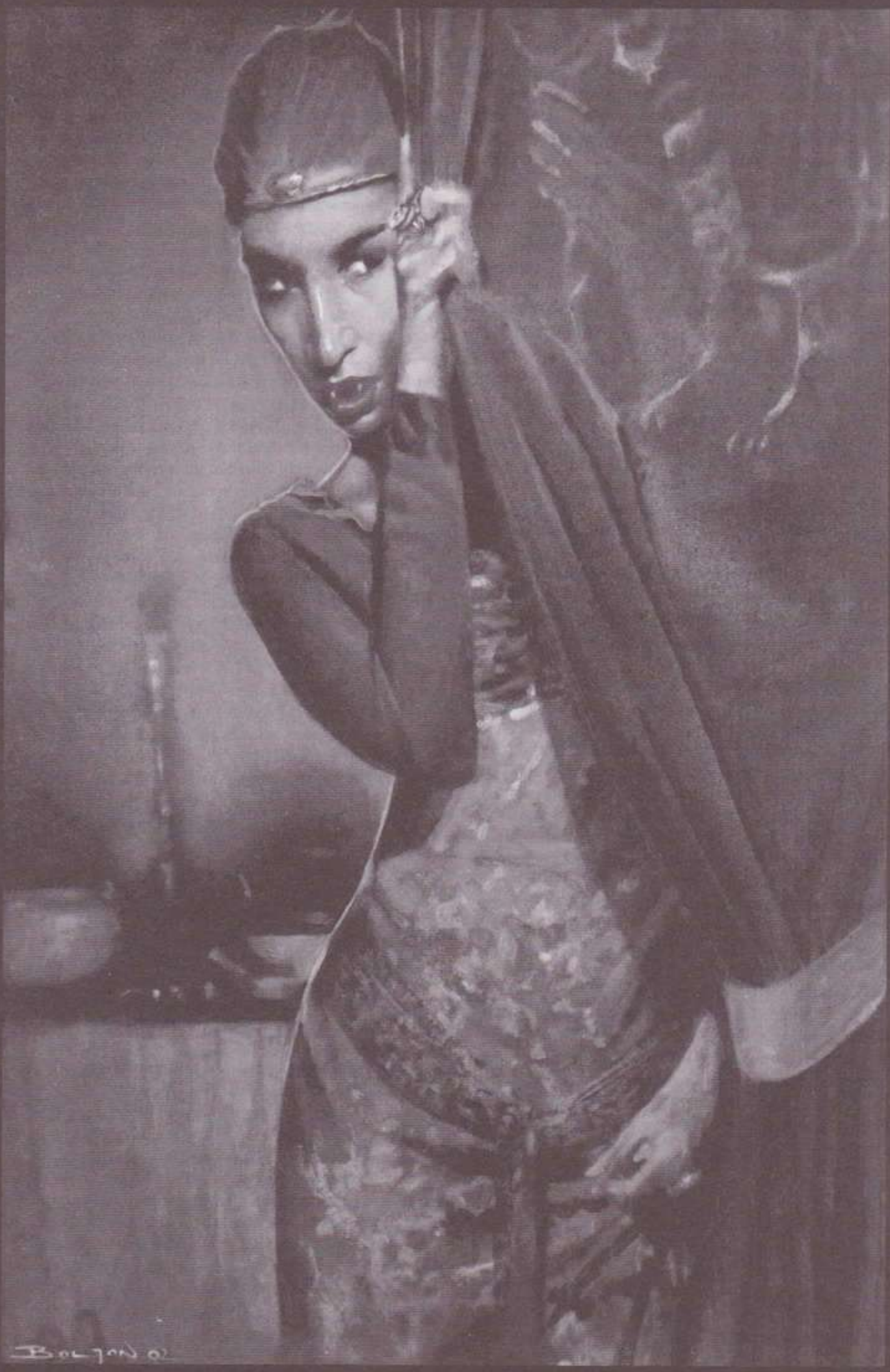
• **Le triomphe :** Celui-ci plaît à chaque fois. Les personnages-joueurs battent leurs ennemis, accomplissent leur quête ou sauvent la ville. Tentez de transmettre la joie de la victoire, mais également son coût. Pour les Caïnites, chaque victoire devrait être un peu amère. Après tout, ce ne sont pas vraiment des chics types.

• **La tragédie :** Si elle est bien menée, une fin tragique peut être très mémorable. Dans une histoire tragique, les personnages mènent leur mission à bien, mais leurs propres défauts (orgueil, rage ou arrogance) les mettent au plus bas. Le coût d'une victoire tragique est généralement personnel. Le héros tragique meurt (ou est blessé) plus que ses alliés ou ceux qu'il défendait.

• **La victoire à la Pyrrhus :** Une victoire à la Pyrrhus est une victoire pour laquelle les vainqueurs paient un coût aussi élevé que les vaincus. La coterie peut donc parvenir à déposer le prince corrompu, mais le prix à payer peut être l'expulsion de leur domaine ou la destruction d'un allié de confiance (et innocent). L'un des éléments principal qui distingue une victoire à la Pyrrhus d'une victoire tragique est que le coût de la victoire est supporté non seulement par les protagonistes, mais aussi par leurs alliés et par ceux qu'ils tentaient d'aider ou de sauver.

• **Le sacrifice :** Vos joueurs sont-ils des héros ? Sacrifieront-ils leur non-vie pour le bien de tous, ou pour atteindre la victoire qu'ils désiraient ? À quel point désirent-ils atteindre leurs buts ? Autre fin douce-amère où vos joueurs seront obligés de renoncer à des choses importantes à leurs yeux. Cela leur permettra de savoir si leurs buts sont réellement importants et s'ils sont logiques face à ceux qu'ils prétendent être.

• **Les monstres :** Nous sommes des monstres de peur de devenir des monstres. Cette fin remet également tout en question, même si vous pouvez ou non laisser vos joueurs atteindre un succès dramatique. Le but ici est de leur montrer comment, en poursuivant leurs buts, ils ont perdu de vue leur véritable identité. Cela convient peut-être mieux à une chronique ayant un antagoniste central, totalement fou ou corrompu. Les joueurs devront alors réfléchir aux choses accomplies pour l'éliminer. Ont-ils tenu à leurs principes ou les ont-ils délaissés dans leur poursuite aveugle de la victoire ?



Je suis de garde devant la porte de dame Rosamund depuis les premières lueurs

Le faible éclat de la pâle luminescence du soleil filtre par une fenêtre au sommet de l'escalier en pierre et, à sa lente progression, je mesure le passage du temps. Ni la faim, ni la fatigue, ni l'envie d'une pause n'ont plus d'effets sur moi maintenant et je demeure droit tout au long de cette grande journée d'été.

Il y a peu de visiteurs. Ils savent que milady n'est pas disponible aux heures lumineuses et connaissent la réception que je leur réserve, moi, son garde. Un fou – un Breton à entendre ses bêlements – paie ou baratine mes pairs moins fiables que moi pour entrer. Il me prie de transmettre un message à dame Rosamund et bégaie quelques prières quand je tire mon épée en réponse. Il laisse son message et son orgueil pour fuir comme une lavandière.

Cette journée est interminable, mais l'heure suivant le coucher du soleil est plus longue encore. Je dois être appelé après le crépuscule et il ne se passe pas une minute sans que je croie entendre la voie de milady. Maintenant, mes muscles sont douloureux et mes humeurs bouillonnent, mais pas de fatigue ou de vulgaire faim. C'est un désir des plus purs et des plus profonds qui tenaille mon âme. Comme un ange cherche le Paradis, je souhaite ouvrir l'austère porte derrière moi, mais je tiens bon. J'ai juré de monter la garde jusqu'à être relevé et je ne me parjurerai pas.

Enfin, la porte s'ouvre. Ou plutôt Peter, l'intendant à face de crapaud de dame Rosamund, l'ouvre à ma place. Il me méprise comme le petit lèche-bottes qu'il est et je réprime le besoin soudain de le passer par l'épée. Un regard sur milady éloigne toute pensée sur Peter.

"Tu as bien agi, sir Thomas". Elle est assise sur son lit, sa fine silhouette cachée sous un fin voile de lin. Ses cheveux sont lâches et roux, ses épaules et ses bras nus. "Tu as bu le vin avec moi et a tenu ta part du pacte."

"Oui milady." J'ai peine à parler.

"Par ton service, tu t'es révélé digne d'un honneur plus grand encore. Désires-tu prêter le plus sérieux des serments ? M'assurer de ton soutien éternel alors que je jurerai te protéger à jamais ?"

"Oui milady."

"Alors, entaille-toi la main avec ton épée, sir Thomas." Sa bouche se fend en un léger sourire comme je n'en ai jamais vu alors que j'hésite. Je suis comme un enfant devant elle, qui doit tout se faire expliquer. "Le plus grand des serments ne peut être scellé que dans le sang Thomas. Assurément, ton confesseur a dû te le dire en accomplissant l'eucharistie."

"Bien entendu..." Je passe mon couteau sur la paume de ma main droite et la lame s'enfonce profondément. Des gouttes de sang rouge apparaissent dans ma main repliée. Sans qu'elle me le demande, je m'approche de dame Rosamund.

Sa main d'enfant, si légère, saisit la mienne et la porte à sa bouche. Elle boit le fluide avec envie et lève les yeux sur moi quand elle a fini. "Jures-tu de me servir, de me défendre et de t'occuper de moi toute ta vie durant ?"

Je m'agenouille devant ma dame. "Je le jure."

Sa main se porte sur ses vêtements et expose une jambe d'un blanc laiteux. Une veine d'un bleu profond court sur l'intérieur de sa cuisse, tranchant sur la pâleur de sa peau. Elle prend ma dague dans ma main et la passe sur cette étendue blanche. Un sang d'un rouge sombre jaillit de la blessure. "Bois mon sang comme je l'ai fait du tien, Thomas."

Mes lèvres et ma langue suivent les coulées de sang le long de son mollet, jusqu'au genou et remontent sur sa cuisse, jusqu'à ce que son sang étonnamment froid coule dans ma gorge. J'en veux encore et saisit la jambe de ma dame d'une force inhumaine, jusqu'à ce que l'entendre soupirer de soulagement.

Je suis tellement content de la voir heureuse que je ne remarque même pas que la blessure de ma main se referme.

Chapitre neuf : Les alliés et antagonistes

Ainsi nous crée-t-il tous, les lumineux comme les sombres,
Et laisse la main de l'homme cultiver les terres, dompter la nature,
Moissonner le bien et le mal selon lesquels nous serons jugés.
— Les Fragments d'Erciyas II (Lilith)

Les Caïnites ne sont absolument pas les seules créatures surnaturelles des nuits médiévales. D'autres choses sont tapies dans les ombres, depuis les serviteurs créés par les Caïnites aux monstres qu'ils feraient bien d'éviter. Ces créatures ont des pouvoirs surnaturels propres et nombreuses sont celles qui considèrent les Damnés comme des ennemis. Les Caïnites ont également des ennemis mortels qui prennent de plus en plus conscience de leur existence et manient leur foi comme une arme.

Ce chapitre détaille les alliés et adversaires les plus communs des vampires, en indiquant des exemples archétypaux de ces créatures.

Les serviteurs

Les Caïnites ne peuvent pas régner sur la nuit sans sujet ou servant pour répondre à leurs besoins et les protéger lorsque le soleil est haut dans le ciel. Le monde médiéval ne connaît pas la lumière électrique ni les magasins ouverts en soirée. Même si certaines fêtes peuvent se poursuivre tard dans la nuit, les gens les plus sages verrouillent leur porte et ferment leurs volets au coucher du soleil et ne sortent qu'au point du jour. Aussi, les vampires trouvent pratique d'avoir des serviteurs capables de se déplacer en plein jour et de leur servir d'yeux et d'oreilles dans le monde mortel.

Les goules

Il y a bien longtemps, les Caïnites ont découvert que les mortels qui consommaient leur sang prenaient une certaine partie de leurs pouvoirs. Ils obtiennent une force surnaturelle et de noirs appétits, mais demeurent vivants et capables de supporter le soleil. Durant des siècles, les vampires ont choisi des mortels pour les nourrir de leur sang afin de créer des *goules*, de puissants serviteurs inévitablement liés à leur maître – appelé *domitor* – par la féodalité du serment de sang. Au fil du temps, les goules développent une puissante faim de vitæ vampirique ainsi que de noires envies. Il y a un peu de la Bête dans la chaque âme de goule. Elles demeurent loyales à leur domitor, mais leur passion est souvent aussi brûlante que la vitæ qui court dans leurs veines. Elles ont une nature sanguinaire car le sang modifie l'équilibre de leurs humeurs corporelles.

Comme le Bétail du monde médiéval a tendance à être un peuple assez uni, les Caïnites prennent souvent des familles entières comme goules. Il existe des récits de familles vivants à l'écart de la société mortelle et ayant d'étranges manières. Les véritables seigneurs de la nuit, comme les Tzimisces, élèvent leurs goules de manière à créer des lignées qui les serviront au cours des siècles. D'autres Caïnites créent des "familles"de goules prises dans une communauté, comme les frères d'un monastère isolé, les membres de haut rang d'une guilde ou un groupe d'artistes itinérants.

Pour certains, les goules sont une étape intermédiaire vers l'Étreinte. Certains princes n'exigent pas de leurs sujets qu'ils demandent la permission de créer des goules, comme ils doivent le faire pour les infants. Certains Caïnites préservent donc des mortels qu'ils jugent dignes de l'Étreinte jusqu'à ce qu'ils en obtiennent la permission. Certains domitors utilisent la promesse de l'Étreinte comme une carotte agitée devant un cheval, pour s'assurer de la loyauté de leurs goules. D'autres n'ont aucune intention d'Étreindre leurs goules. Pourquoi perdre de bons serviteurs ?

Les capacités des goules

Les goules ont en commun les capacités suivantes :

• Elles peuvent stocker jusqu'à 10 points de sang de vitæ dans leur corps et dépenser un point de sang par tour, comme les vampires. Les anciennes goules peuvent garder un point de sang supplémentaire par siècle, mais ne peuvent pas dépenser plus d'un point par tour.

• Les goules ne vieillissent pas tant qu'elles ont du sang Caïnite en elles. Cette promesse de jeunesse éternelle est l'une des plus fortes tentations, qui incite les mortels à devenir des goules. Une fois qu'une goule a dépassé son espérance de vie normale, elle doit toujours avoir de la vitæ dans son corps, sinon elle vieillit rapidement et meurt. Pour la plupart, cela prend plusieurs jours, mais les goules très anciennes se réduisent en poussière en quelques heures, voire minutes.

• Les goules peuvent utiliser leur vitæ pour se guérir ou accroître leurs Attributs physiques, comme les vampires. Les goules qui ne se servent pas de leur sang pour guérir récupèrent comme les mortels.

• Les goules peuvent régénérer des membres perdus ou handicapés en dépensant un point de Volonté, un nombre convenable de points de sang (un pour un doigt

ou un œil, deux pour un pied ou un avant-bras, trois pour un membre entier) et en testant leur Vigueur (difficulté 8). Si le test échoue (normalement ou de manière critique), la goule ne pourra jamais récupérer ce membre.

• Tant qu'elles ont du sang Caïnite en elle, les goules peuvent encaisser les dégâts létaux, mais encaissent les dégâts contondants comme les mortels (elles ne divisent donc pas les dégâts nets par deux).

• Les goules obtiennent automatiquement un point de Puissance quelques minutes après avoir bu du sang pour la première fois et peuvent aussi apprendre la Célérité et l'Endurance. Elles peuvent parfois apprendre d'autres Disciplines, si elles consomment le sang d'un vampire qui les maîtrise. La plupart des goules ne peuvent apprendre que le premier niveau des Disciplines, même si elles peuvent faire des progrès au fil du temps, avec beaucoup d'entraînement. Les limites de Disciplines des goules sont indiquées par la génération de leur domitor. (Les Conteurs qui désirent des goules plus puissantes dans leur chronique peuvent utiliser les niveaux indiqués entre parenthèses.)

Génération du domitor	Niveau maximal de Discipline
12ème – 11ème	1
10ème – 9ème	1 (2)
8ème	1 (3)
7ème	2 (3)
6ème	3 (4)
5ème	4
4ème	5

Apprendre le premier niveau d'une nouvelle Discipline coûte 20 points d'expérience au joueur de la goule. Lorsqu'il accroît une Discipline par l'expérience, cela coûte [niveau actuel x 15] pour les Disciplines du clan du premier domitor de la goule et [niveau actuel x 25] pour les autres Disciplines. La goule doit consommer le sang d'un vampire qui connaît une Discipline avant de pouvoir l'apprendre (à l'exception de la Célérité et de l'Endurance, que toutes les goules peuvent apprendre).

• La vitæ consommée par une goule porte la malédiction de la Bête. Les goules entrent en frénésie comme les vampires, même si la difficulté pour résister est de deux points inférieure, car la malédiction est moins forte.

• Les goules qui restent un mois sans se nourrir sont submergées par leur faim de vitæ. Dès qu'elles ont une opportunité d'en obtenir – auprès d'un vampire, pas nécessairement de leur domitor – elles doivent tester leur Maîtrise de soi (difficulté 7) pour résister. De plus, après chaque semaine d'abstinence volontaire après le premier mois, elle doit tester son Intelligence + Maîtrise de soi (difficulté 6) ou confondre son désir de vitæ avec une faim de sang ou de chair *humains*. La goule peut dépenser un point de Volonté pour ne pas céder à ces appétits, à moins que le test se solde par un échec critique, auquel cas elle est submergée par ses appétits.

• Les goules sont soumises à un serment du sang, mais ne peuvent pas se lier d'autres personnes. La plupart des goules sont liées par le sang à leur domitor, mais ce serment s'érode comme avec tout esclave. La tendance des Caïnites à traiter les goules comme leurs biens propres – ce qui érode le pouvoir du serment – est généralement plus que compensé par des ingestions régulières de vitæ.

Les goules animales

Les humains ne sont pas les seules créatures à pouvoir devenir des goules. Toute bête peut ingérer de la vitæ vampirique, lui accordant les capacités d'une goule et la rendant loyale et obéissante face à un maître Caïnite, tant qu'elle est nourrie régulièrement. Les goules animales les plus fréquentes sont les "cerbères", des chiens ou loups gavés de sang Caïnite, et des chevaux nourris de vitæ pour leur accorder une force et une rapidité surnaturelles, tout en les rendant plus à même de transporter des cavaliers non-vivants. D'autres goules animales existent, des rats des Nosferatus aux serpents des Séthites en passant par les bêtes remodelées par les Tzimisces de manière à ce que leur race d'origine soit indistincte.

Les goules animales ont les mêmes capacités que les goules humaines. Elles tendent à être loyales et obéissantes (puisqu'elles sont liées par un serment du sang). De plus, les difficultés du domitor pour recourir à l'Animalisme sur cette bête sont réduites d'un point.

Les animaux de taille humaine peuvent contenir jusqu'à dix points de sang en vitæ. Les animaux plus petits contiennent proportionnellement moins de sang. En général, un chien peut contenir jusqu'à six points de sang, quatre pour un chat et deux pour un rat. Il en va de même pour les créatures de même taille.

Les traits des animaux et de certaines goules bestiales se trouvent dans l'appendice.

Les féaux

Les Tzimisces entretiennent des "familles" de goules depuis des générations, les nourrissant pour en faire des serviteurs. Au cours des années, la corruption de la vitæ vampirique s'est transmise, créant des goules qui ne sont pas entièrement mortelles mais partagent un certain nombre de points communs avec les vampires. Ces féaux, comme on les appelle, sont rassemblés en famille, ayant généralement une longue histoire de servitude auprès d'un maître vampirique.

Les féaux sont des goules, à quelques détails près. Fondamentalement, ils sont capables de générer leur propre vitæ sans se nourrir d'un vampire. Ils sont nés dans cet état et non pas créés. L'enfant de deux féaux sera (généralement) un féal et commence à générer de la vitæ aux alentours de 13 ans. Les féaux regagnent un point de sang par jour et n'ont donc pas besoin de se nourrir de la vitæ d'un vampire. Leur propre vitæ est légèrement plus claire que celle des vampires et ne retarde donc pas le vieillissement (ce n'est possible qu'avec de la véritable vitæ), mais suffit à alimenter tous les autres pouvoirs des goules. Les féaux ont également leurs propres Disciplines "familiales" et ne sont pas tenus d'apprendre celles de leur domitor. Cependant, chaque famille a ses propres faiblesses, similaires à une faiblesse clanique.

Les familles féales au service des Tzimisces sont :

• **Les Bratovitch :** La famille Bratovitch regroupe les soldats et chasseurs des Tzimisces. Ce sont les féaux du plus bas rang, dirigés par les Szantovich, mais sont des forestiers et traqueurs hors pair. Ils tendent à être frustres dans leur habitudes et manières, mais servent loyalement leurs maîtres. Les féaux Bratovitch ont Animalisme, Puissance et Vicissitude comme Disciplines familiales. Leur association avec les bêtes se voit dans leur caractère. Ils entrent en frénésie comme les vampires Brujahs (difficulté +2 aux tests de frénésie).

• **Les Grimaldi :** Les Grimaldi sont les agents des Tzimisces dans la société mortelle : marchands, artisans… qui vont dans le monde entier, influencent une décision ici, ramènent un commérage de là. Ce sont les yeux et les oreilles de leurs maîtres et parfois leur main invisible. Les féaux Grimaldi ont Célérité, Domination et Endurance comme Disciplines familiales. (Notez qu'en tant que goules les Grimaldi ne peuvent pas utiliser la Domination sur des Caïnites, mais uniquement sur des mortels ou d'autres goules.) Récente création des Tzimisces, leur sang est clair comparé à celui des autres féaux. Ils n'ont que 8 points de sang au lieu de 10.

• **Les Krevcheski :** La famille Krevcheski est composée d'érudits et d'artisans, particulièrement intéressés par les anciennes légendes et les nouvelles inventions de toute sorte. Ils développent des mécanismes d'horlogerie élaborés, des engins de siège et autres machines pour leurs maîtres. Cependant, les Tzimisces ne font pas entièrement confiance aux astucieux Krevcheski, à raison. La famille est fascinée par les connaissances des Tremeres et a déjà contacté secrètement les Usurpateurs dans l'espoir de faire entrer toute la famille à leur service. Les Krevcheski n'ont qu'Auspex et Domination pour Disciplines familiales, ce qui montre la méfiance des Tzimisces.

• **Les Obertus :** Cette famille est l'aile féale de l'ordre monastique Tzimisce fondé à Constantinople. Ces moines et nonnes mortels, qui pratiquent la copulation rituelle en vue de se reproduire se trouvaient autrefois uniquement en Grèce orientale, mais se sont installés en petit nombre en Europe occidentale et sur les terres natales des Tzimisces, au cours du dernier siècle. Ce sont des érudits, des clercs et des bibliothécaires, qui copient soigneusement de vieux manuscrits et cataloguent des collections de livres et de parchemins. Lorsqu'un Démon veut des renseignements sur un fait obscur, il consulte un Obertus. Si celui-ci n'a pas la réponse en tête, il y a de fortes chances qu'il sache où la trouver. Les Obertus ont Auspex, Occultation et Vicissitude comme Discipline familiale. Ils sont connus pour leur attachement à leur but et chaque Obertus a le dérangement Obsession ou Perfectionnisme, même si leurs obsessions varient au cours des ans.

• **Les Szantovich :** La famille Szantovich regroupe les espions attirants et séduisants des Tzimisces. Ils se marient avec des nobles, tirant des ficelles pour leurs maîtres. Mais les Szantovich prennent parfois trop d'aise dans leur rôle, devenant décadents et hédonistes. Le conflit entre leurs maîtres et les Tremeres les a occupés et a poussé plus d'un Démon à purger leurs rangs des branches mortes. Les Szantovich ont Auspex, Présence et Vicissitude comme Disciplines familiales. Ils sont parfois dépendants de certains plaisirs. Dès qu'un Szantovich apprécie une expérience particulièrement plaisante, il doit tester sa Volonté (difficulté 6) pour ne pas devenir dépendant.

• **Les Vlaszy :** Les courageux Vlaszy proviennent d'une honorable lignée de guerriers magyars et servent de cavaliers aux Démons, doués autant dans l'équitation et l'art de la guerre que les affaires de l'état. Il est dit qu'ils sont entrés au service des Tzimisces pour rembourser une dette envers eux. Leurs Disciplines familiales sont l'Animalisme, la Présence et la Puissance. En signe d'obéissance, à l'adolescence, tous les Vlaszy doivent se lier à un Tzimisce par un serment du sang.

Il existe des rumeurs concernant d'autres féaux nourris par des seigneurs Tzimisces dans un but particulier, certains étant même monstrueusement déformés par la Vicissitude, hantant les forêts isolées, les vallées et les cols des montagnes en Europe de l'Est. Des rumeurs plus noires encore veulent que les Baalis, une lignée de vampires infernalistes, aient leurs propres familles féales.

Les esclaves

Bien entendu, tous les serviteurs d'un vampire ne sont pas des goules. Peu de Caïnites peuvent se permettre l'effort et la vitæ nécessaires à l'entretien d'un grand nombre de goules. Les serviteurs sont donc souvent des mortels ordinaires. Même s'ils ne possèdent pas de pouvoirs surnaturels, la loyauté de ces serviteurs est souvent acquise ou renforcée par des moyens surnaturels. Les Caïnites sont bien trop vulnérables aux trahisons de leurs proches et choisissent donc soigneusement leurs serviteurs.

Un moyen fréquent de s'assurer de la loyauté est le serment du sang. C'est pourquoi les goules sont parmi les serviteurs de confiance. Comme elles boivent régulièrement le sang de leur maître, leur loyauté reste forte. Les serviteurs mortels ingurgitent de plus petits montants de vitæ, pas assez pour devenir des goules mais suffisants au maintien du serment du sang. Une fois celui-ci en place, peu de mortels ont la volonté d'y résister (voir p. 268 pour plus d'informations).

Les Caïnites utilisent également leurs Disciplines, particulièrement la Domination et la Présence pour se créer des esclaves. Au fil du temps, la Domination peut éroder la volonté d'un mortel au point d'en faire un serviteur stupide (souvent appelé "réceptacle") alors que l'exposition à la Présence (surtout Transe et Majesté) peuvent toucher le cœur de la cible et provoquer sa loyauté éternelle. La Présence crée des serviteurs plus passionnés et imaginatifs, alors que la Domination crée des esclaves stupides, mais totalement obéissants.

Les Fidèles

Moins encore que le troupeau mortel du Moyen Âge, les Damnés n'ont pas le moindre doute quant au pouvoir de Dieu. Après tout, ne portent-ils pas Sa malédiction, imposée à Caïn ? Les vampires ont vu les preuves du pouvoir saint dans les mains des prêtres et des fidèles,

mais également parmi les païens et les hérétiques. Ceux qui croient dans le pouvoir suprême de Dieu disent que de telles choses sont l'œuvre du Diable et de ses suppôts. D'autres croient qu'il existe également des dieux inférieurs et des esprits. Quel que soit le cas, il est clair que la foi a un pouvoir, de même que ceux qui en sont touchés.

Le pouvoir de la Foi

La Foi véritable est un trait, comme les autres Attributs et Capacités, sauf qu'il est rare. Bien entendu, la plupart des habitants du Moyen Âge ont la foi (ils vont à la messe et suivent les doctrines de l'Église), mais la Foi véritable représente une foi plus puissante, pure et résistante. C'est une profonde croyance en un pouvoir supérieur et une obéissance à sa volonté.

Pour la plupart des Européens, il s'agit de la foi dans le Christ, mais d'autres religions sont tout aussi puissantes (mais moins courantes). Les musulmans, les juifs, les païens et les (prétendus) hérétiques ont tous autant, voire plus, de Foi véritable que les chrétiens dévots. La vérité absolue de leur croyance n'est pas aussi importante que la force des convictions de son pratiquant.

La Foi véritable s'évalue de 1 à 5, comme la plupart des autres traits. Seuls les plus sincères et dévots ont un point et les niveaux supérieurs sont d'autant plus rares. En théorie, un mortel peut avoir une Foi véritable supérieure à 5, mais de tels individus ne se présentent qu'une seule fois à chaque génération (et encore). Ce sont ceux qui deviennent vénérés comme des saints. Leurs pouvoirs ne sont limités que par Dieu (et le Conteur).

La Foi véritable peut croître avec le temps et l'expérience, lorsque la conviction et la dévotion du croyant s'approfondissent. Elle peut aussi disparaître si le croyant devient blasé, cynique ou doute. Le Conteur devrait contrôler l'augmentation ou la diminution de la Foi véritable des personnages, selon leurs actes et leur dévotion à leurs croyances.

Notez que seuls les mortels ont la Foi véritable. L'Étreinte prive un vampire de la pureté nécessaire. Un Caïnite peut néanmoins *croire*, et ceux qui suivent rigoureusement la Voie des Cieux peuvent même toucher du doigt une certaine sainteté.

Les dons de la foi

La Foi véritable donne aux croyants plusieurs avantages qui leur permettent de se protéger des vampires et autres habitants de la nuit :

• La foi renforce la volonté et la conscience. Ajoutez le niveau de Foi véritable du personnage à la difficulté de toute tentative pour influencer son esprit, son cœur ou son âme avec des pouvoirs surnaturels, y compris grâce aux Disciplines vampiriques de Domination ou de Présence. Une difficulté supérieure à 10 signifie que la tentative échoue automatiquement. Le personnage ajoute également son niveau de Foi véritable à sa Conscience pour tester cette dernière.

• Le sang des fidèles est imbuvable, et même mortel, pour les Damnés. Un vampire doit boire un nombre de points de sang supplémentaires égal au niveau de Foi véritable de sa victime pour obtenir un seul point de sang. Ainsi, boire le sang de quelqu'un ayant une Foi véritable de 2 signifie que le vampire devra boire trois points de sang pour en ajouter un seul dans sa réserve. Le sang des fidèles (Foi véritable de 3 et plus) est un poison pour les Caïnites. Le vampire subit un niveau de dégâts aggravés par point de sang drainé (pas obtenu). Si le personnage a de l'Endurance, il peut tenter d'encaisser les dégâts avec sa Vigueur + Endurance (difficulté égale à la Foi véritable de la victime +3).

Les fidèles peuvent également jouir d'autres capacités liées à leur foi. C'est au Conteur d'en décider, mais une capacité par niveau de Foi véritable est convenable. Les Conteurs sont libres de trouver leurs propres capacités spéciales pour les fidèles, selon ce qui convient à sa chronique.

• **Bénédiction :** Le personnage peut purifier les objets et les sanctifier, emplis du pouvoir de la foi. Une bénédiction dépend généralement d'un rituel conduit par le personnage et qui donne un point de Foi véritable à l'objet (voir Reliques et objets saints). À la discrétion du Conteur, les personnes particulièrement saintes ou les rituels très longs peuvent créer des objets au niveau de Foi véritable plus élevé. La plupart des prêtres fidèles et honnêtes du Moyen Âge ont une version légèrement moins puissante de ce pouvoir, qui leur permet (entre autres) de bénir l'eau ainsi que le pain et le vin durant la messe.

• **Exorcisme :** Les croyants peuvent rejeter des influences néfastes ou malignes. Il leur suffit de tester leur Charisme + Foi véritable, difficulté selon l'effet désiré, comme indiqué dans le tableau ci-après. Ces niveaux de difficulté supposent que le personnage a accès aux atours de la foi (Bible, crucifix, bougies, cloches, sel, eau ou tout autre objet approprié à la foi du personnage). Si ces accessoires ne sont pas disponibles, il faut augmenter de deux points la difficulté indiquée.

• **Guérison par imposition des mains :** Doté du pouvoir de guérir, le fidèle peut, par imposition des mains, soigner maladies et blessures. Cette bénédiction améliore le niveau de santé du malade uniquement en termes de guérison (temps de guérison et difficulté), d'un nombre de niveaux égal au niveau de Foi véritable du guérisseur (voir la Guérison des mortels, p. 262). Si le niveau reste inférieur aux Contusions, le malade guérit en quelques heures. Sinon, il guérit instantanément. Ces effets durent jusqu'à ce que le patient récupère (ou tente de récupérer) un niveau de santé et n'affectent pas les pénalités de mouvement ou des groupements de dés. L'imposition des mains ne peut pas ressusciter les morts, mais sauve automatiquement les mourants. Elle accélère la guérison des effets dûs aux maladies ou aux poisons, ainsi que toutes les sortes de blessures.

Exemple : *Après une bataille contre l'engeance de Satan, Gauthier est tombé au niveau Handicap suite à des dégâts létaux. Normalement, il pourrait tenter de passer au niveau Blessure grave après trois mois de repos uniquement et testerait sa Vigueur à difficulté 7 (2 + 5 niveaux de santé). Heureusement, sœur Isabelle une guérisseuse renommée habite non loin et pratique l'imposition des mains sur Gauthier. Isabelle a trois en Foi véritable. Gauthier n'a donc qu'à se reposer trois jours (comme s'il n'avait qu'une Blessure légère)*

EXORCISME

Tâche	Difficulté
Obliger un vampire à fuir, terrorisé	Volonté du vampire +4
Obliger un fantôme à fuir, terrorisé	Volonté du fantôme
Bannir à jamais un fantôme d'un lieu	8
Obliger un démon mineur à fuir, terrorisé	6
Obliger un démon majeur à fuir, terrorisé	9
Bannir à jamais un démon d'un lieu	10
Protection contre la Domination et la Présence (ajoute le niveau de Foi véritable du personnage à toutes les difficultés)	6
Annuler les effets de la Domination ou de la Présence	Volonté du vampire
Annuler un serment du sang	10
Infliger [Foi véritable] dés de dégâts aggravés en touchant un démon, un fantôme ou un vampire	Vigueur de la cible +4

et effectue son test à difficulté 4. S'il réussit, il récupère un niveau de santé et est Blessé gravement.

• **Vision :** Certains fidèles sont sensibles à la présence de choses divines ou maléfiques. Le personnage peut sentir la présence d'un vampire, d'un fantôme ou d'un démon grâce à un test de Perception + Foi véritable (difficulté 6). Cette difficulté n'est pas affectée par l'Occultation, la Furtivité ou tout autre moyen de se cacher. Le personnage n'a même pas besoin d'essayer de sentir quelque chose d'anormal. Le test est automatique tant qu'il est en paix, à prier, lire, méditer ou dormir. Les fidèles ne peuvent pas sentir des présences maléfiques lorsqu'ils sont occupés (engagés dans un débat ou un duel) ou distraits (dans un environnement bruyant, marché ou fête). Le personnage ne sait pas automatiquement ce qu'il ressent. Il sait simplement qu'une chose impropre et maléfique se trouve non loin. À la discrétion du Conteur, un test de Perception + Occulte (difficulté 7) peut lui donner une idée sur le sujet.

• **Protection :** La Foi véritable du personnage est un bouclier contre le mal. En brandissant un symbole sacré ou en priant, il peut tenir éloigné un vampire ou toute autre bête maléfique (d'où la légende, mais c'est la foi et non le symbole qui éloigne les vampires). Le personnage teste sa Foi véritable (difficulté égale à la Volonté du vampire). Le nombre de succès indique le nombre de pas dont le vampire doit reculer. Si aucun succès n'est obtenu, le vampire ne recule pas, mais ne peut pas s'approcher non plus. Un échec critique indique que le vampire peut avancer sans gêne. De plus, si le personnage touche le vampire avec un symbole sacré, chaque succès au test de Foi véritable lui inflige un niveau de dégâts aggravés, car le symbole brûle la chair du vampire.

Les terres sanctifiées

Certains endroits deviennent le centre d'une foi considérable, où s'accomplissent miracles, rituels et bénédictions. Ces lieux sont souvent les sites d'églises ou de temples ou les tombes de saints (ou de reliques). Ces endroits ont un niveau de Foi véritable propre, reflétant leur pouvoir. Pour certains, leur Foi véritable affecte uniquement une zone particulière (près de l'autel ou du reliquaire, par exemple) alors que d'autres irradient leur Foi véritable sur toute une zone (plusieurs kilomètres dans le cas de certains sites de Terre Sainte).

Les terres sanctifiées ont plusieurs effets :

• Le vampire doit tester sa Volonté (difficulté égale au niveau de Foi véritable du lieu) pour pénétrer sur une telle terre. Des succès indiquent que le Caïnite peut entrer, mais ne se sent pas à l'aise (un succès reflète un sérieux inconfort, trois signifient un inconfort tolérable et cinq ou plus marquent l'absence d'effets désagréables). À chaque lever du soleil, le nombre de succès du vampire décroît d'un point, augmentant son inconfort et le poussant à quitter le site. Les mortels remarquent cette gêne grâce à un test de Perception + Empathie (difficulté égale à la Volonté du vampire).

Un échec au test de Volonté provoque une douleur physique au Caïnite s'il entre sur le territoire saint. Il subit un niveau de dégâts contondants par scène. Un échec critique inflige un niveau de dégâts létaux et oblige le vampire à dépenser un point de Volonté par tour où il souhaite rester dans la zone. La douleur augmente tant qu'il y demeure, nécessitant un test de Volonté (difficulté 7) par tour, à partir du troisième. Un échec indique que le vampire entre en frénésie. Un échec critique signifie qu'il prend feu, subissant trois niveaux de dégâts aggravés par tour et nécessitant un test immédiat de Courage (difficulté 8) contre le Rötschreck. Les flammes peuvent être éteintes normalement, mais les autres effets demeurent.

• Les terres sanctifiées limitent les pouvoirs des Caïnites. Toutes les dépenses de points de sang doublent et les difficultés d'Auspex, Chimérie et autres Disciplines affectant la perception augmentent de deux points.

• Le niveau de Foi véritable des fidèles croît d'un point lorsqu'ils se trouvent sur une terre sanctifiée de leur religion et la difficulté de tous les tests de Foi véritable (y compris les capacités basées sur la Foi véritable) baisse de deux points dans cette zone.

Les prêtres livides de la Voie des Cieux sont censés connaître des rites qui permettent aux vampires croyants d'entrer plus facilement sur des terres sanctifiées, mais ils ne partagent pas de tels secrets. La plupart des Caïnites évitent les sites saints ou considèrent l'inconfort éprouvé comme une pénitence de leur damnation.

Relique	Niveau de Foi véritable
Le Saint Graal ou le Saint Suaire	5
La Lance de Longinus	4
Le crâne ou le sang d'un saint majeur	4
Un clou de la Vraie Croix	4
Un os d'un saint majeur	3
Un éclat de la Vraie Croix	3
Le crâne ou le sang d'un saint mineur	3
Un os d'un saint mineur	2
Un macaron d'un pèlerinage important	1
L'arme bénie d'un croisé	0-1 (inflige des dégâts aggravés aux non-vivants, lors d'un combat)
Eau bénite	0 (provoque un niveau de dégâts aggravés aux non-vivants, en cas de contact)
Hostie consacrée	0 (provoque un niveau de dégâts aggravés aux non-vivants en cas de contact, deux si ingérée)

Les reliques et objets saints

Les reliques sont des objets ayant un pouvoir religieux, généralement associés à un saint ou à une personne importante de l'histoire chrétienne. Les plus grandes reliques de la chrétienté sont le Saint Graal dans lequel le Christ a bu lors de la Cène (et qui a servi à recueillir son sang lors de la crucifixion) et le Saint Suaire dans lequel il a été enterré. La Lance de Longinus, ayant percé les flancs du Christ lors de la crucifixion est également une relique puissante, de même que les éclats et les clous provenant de la Vraie Croix.

De nombreuses reliques sont des os, des cheveux ou du sang provenant des corps des saints et qui portent en eux une partie de la sagesse de ces saints. Ces reliques sont souvent recherchées par l'Église, placées dans des boîtes en or serties de gemmes (appelées reliquaires) et révérées par les fidèles. Presque toute église médiévale possède au moins une relique, même si certaines sont d'origine douteuse. Leur adoration permet de préserver et même d'accroître la puissance de la relique au fil du temps. D'autres reliques sont des objets mineurs, comme un macaron ou un bâton de pèlerin ou une bague d'évêque. Les charlatans trafiquent de nombreuses fausses reliques, que les gens du peuple achètent pour repousser le mal. Des milliers d'éclats de la Vraie Croix sont offerts à la vente, ainsi que des os de criminels ou d'animaux, vendus pour des os de saints. Ironiquement, ces fausses reliques peuvent parfois acquérir une certaine mesure de Foi véritable, si suffisamment de fidèles les considèrent vraies. Au fil du temps, leur foi alimente le pouvoir de la relique.

Il existe également de nombreux objets saints qui ne sont pas, à proprement parler, des reliques. L'eau, le vin et les hosties bénis par un prêtre à l'église prennent souvent un certain degré de sainteté sans être directement associés à un saint. Les macarons de pèlerinage, même liés à un culte, ne sont pas des reliques à proprement parler. Pour finir, les prêtres et prélats bénissent parfois les armes des fidèles – particulièrement celles des croisés – ce qui peut donner à ces armes des pouvoirs spéciaux contre les suppôts de Satan.

Une relique a toujours un niveau de Foi véritable propre, qui s'ajoute à celle de la personne qui la porte, accordant ainsi un niveau de Foi véritable à ceux qui n'en ont généralement pas (sans nécessairement accorder les pouvoirs spéciaux qui lui sont associés). De multiples reliques n'additionnent pas leur niveau de Foi véritable. Seul le plus haut niveau s'applique. Les reliques gardées dans un endroit particulier (tombe, église…) durant une longue période peuvent sanctifier la terre. Cela fait que les endroits contenant de nombreuses reliques sont inconfortables pour les Caïnites. Certains objets sacrés n'ont même pas de niveau de Foi véritable par eux-mêmes mais accordent des bonus et des capacités spéciaux (voir tableau ci-après).

Certaines reliques ont également des pouvoirs spéciaux. Le Conteur peut assigner à une relique les pouvoirs des fidèles décrits précédemment ou tout autre pouvoir adéquat, en usant de la Foi véritable de son porteur (plus le bonus lié à la relique) pour en déterminer les effets. Certaines reliques ont des pouvoirs similaires aux Disciplines Caïnites, particulièrement Animalisme, Auspex et Présence. Les reliques les plus puissantes sont capables d'accomplir des miracles, particulièrement dans les mains de quelqu'un ayant une importante Foi véritable.

Le Conteur peut utiliser des reliques appartenant à d'autres religions. Assurément, les juifs et musulmans ont leurs propres saintes reliques et les païens peuvent vénérer des objets censés avoir appartenu à de grands héros ou aux dieux en personne.

L'Église

Le centre de la foi au Moyen Âge est l'Église de Rome, appelée simplement Église par le peuple. C'est le berger des âmes terrestres, fondé sur le culte du Christ et portant son message aux fidèles, offrant le salut par les sacrements.

L'Église est l'organisation la plus puissante au Moyen Âge. Elle a de vastes richesses et un pouvoir politique accordés par les fidèles. L'Église et ses rituels infiltrent tous les aspects de la vie en Europe occidentale, du baptême à l'extrême onction en passant par le mariage. Être privé des rites de l'Église (et donc du salut) est l'une des plus grandes terreurs du peuple médiéval. L'excommunication est une menace réelle et puissante et l'Église la manie comme une arme contre les nobles qui s'opposent à sa doctrine.

La langue de l'Église est le latin. La Bible et la plupart des documents d'Église sont écrits dans cette langue, et tous les rituels se font en latin. Le pape de Rome est le chef suprême de l'Église et sous lui se trouvent les cardinaux et les évêques, ainsi que de nombreux ordres religieux. Ces ordres vont des moines Bénédictins aux ordres militaires comme les Hospitaliers ou les Templiers, dévoués à la protection de la foi et à la reconquête de la Terre Sainte, par les croisades. Plus récemment, une nouvelle branche de l'Église s'est formée : l'Inquisition.

L'Inquisition

L'hérésie est une grande inquiétude au sein de l'Église. Les divers Cathares, Bogomiles et autres menacent de diluer et semer la confusion dans la Parole du Christ et cela ne peut mener qu'à la damnation des ouailles. Le pape et les cardinaux organisent donc une réponse cohérente au problème, un programme d'élimination des hérétiques avant qu'ils ne se propagent. Historiquement, l'Église a toujours réagi de cette manière. Les divers évêques ont simplement traité les accusations d'hérésie lorsqu'elles se présentaient. Rome se prépare maintenant à traquer l'hérésie, sous l'autorité du pape en personne. Ce mouvement sera bientôt connu sous le nom d'Inquisition. En 1230, le Saint Office de l'Inquisition n'a pas encore de nom, mais les Dominicains opèrent déjà dans le Languedoc, sous les auspices de la croisade albigeoise lancée contre les hérétiques Cathares.

Cependant, certains membres de l'Église savent que l'hérésie fait seulement partie d'un problème plus général. Des monstres et des démons errent sur Terre sous forme humaine pour tenter les fidèles et les écarter du droit chemin. Pire encore, ils ont même corrompu certains membres de la Mère Église ! Personne n'est au-dessus de tout soupçon et personne n'est entièrement digne de confiance. Les ruses du Diable sont nombreuses et il est capable de citer les Saintes Écritures pour aboutir à ses fins. Ainsi, une Inquisition secrète existe depuis plusieurs décennies. Un nombre croissant de guerriers saints et de prêtres – censés agir sous autorité papale – opèrent dans les ombres, chassant les bêtes tapies parmi les hommes. La plupart sont bien instruits et presque tous ont leur Foi véritable pour arme et bouclier. Les Caïnites prennent conscience des dangers posés par ces mortels qui transforment les chasseurs en proies.

Les Chevaliers du Temple

Le plus grand ordre militaire de l'Église est celui des Pauvres Chevaliers du Christ et du Saint Temple de Salomon, appelés familièrement les Chevaliers du Temple. Il a été fondé en 1114 et officiellement reconnu par le pape en 1128. Le pourpoint blanc portant la croix rouge des croisés de l'ordre est bien connue dans toute l'Europe et en Terre Sainte, ainsi que leur bannière à carreaux blancs et noirs surmontée d'une croix rouge. Les Templiers sont décidés à reprendre la Terre Sainte aux musulmans et ne répondent qu'au pape en personne.

Les Templiers ont appris de nombreuses choses au cours de leur séjour en Terre Sainte et les plus hauts rangs de l'ordre comprennent des sorciers pratiquant l'ancienne magie et communiant avec les esprits. Ils ont collecté un savoir occulte considérable, ainsi que de nombreuses reliques et des trésors. Leur richesse, leur foi et leurs connaissances mystiques font des Templiers une menace potentielle pour les Caïnites. Heureusement qu'ils ne s'intéressent qu'à la libération de la Terre Sainte. Ils traiteraient même avec les Damnés si cela fait avancer leur but. En fait, les Templiers comptent quelques Caïnites dans leur rang, fait qui pourrait intéresser l'Inquisition.

Les autres religions

Le christianisme n'est absolument pas la seule foi du Moyen Âge, même si elle est de loin la plus pratiquée. Des communautés isolées de juifs se trouvent dans toute l'Europe. Ils sont souvent persécutés par les autorités chrétiennes et accusés de toutes sortes d'atrocités. Les récits de juifs utilisant le sang de bébés chrétiens pour faire le pain de la Pâque mènent parfois à des émeutes et au lynchage de nombreux juifs. Pour la plupart, les communautés juives sont autarciques, même si les juifs ont une réputation d'usuriers et de marchands (depuis que l'Église considère l'usure comme un péché). Cela ne fait qu'attiser les flammes de la jalousie et de la méfiance envers les juifs.

L'islam est la foi qui se propage en Terre Sainte, particulièrement dans la péninsule arabique. Les musulmans contrôlaient une grande partie de l'Espagne avant que la *reconquista* ne les oblige à se retirer dans la province de Grenade, au Sud. Mais leur influence est encore visible dans tout le pays. Les armées chrétiennes s'opposent aux musulmans durant les croisades et il est dit que des ordres comme ceux des Templiers ont appris des secrets occultes et mystiques auprès des musulmans en Terre Sainte.

Les anciennes croyances païennes d'Europe sont également toujours vivaces dans de nombreuses régions. Le peuple célèbre souvent les rites païens en plus des jours de fêtes saintes. L'Église tolère cela jusqu'à un certain point, allant jusqu'à coopter des festivals païens pour en faire des jours de fêtes saintes. Rares sont les régions demeurées totalement païennes, même si la Lituanie est toujours un royaume païen et que certaines parties des Îles Britanniques tiennent à leurs anciennes coutumes et croyances païennes.

Pour finir, Rome n'est pas le seul centre de la foi chrétienne. Diverses hérésies prospèrent encore dans l'Europe du Sud et du Sud-est, certaines divergeant de Rome dans leur image du Christ. L'Église Orthodoxe ou Orientale garde son influence sur une grande partie de l'Europe de l'est et l'ancien empire byzantin. En Orient, il y a les églises arménienne, antiochienne et copte.

Les démons et autres esprits

Tous les chrétiens savent que Lucifer a poussé sa horde d'anges à se rebeller contre Dieu et que la guerre des Cieux s'est achevée lorsque Lucifer et les siens ont été bannis dans les puits de l'Enfer, à jamais. Le Diable a poussé Ève à goûter le fruit de la Connaissance, provoquant ainsi la Chute du Paradis. Lucifer, le Grand Satan, et ses suppôts cherchent à corrompre les mortels et à emmener leurs âmes en Enfer. Au Moyen Âge, les démons sont accusés des malédictions, des pestes, de l'hystérie, de la folie et d'une foule d'autres maux. Même s'ils ne sont pas aussi nombreux que ne le pense le peuple, les démons œuvrent dans le monde des vivants et les légions de l'Enfer sont bien réelles.

Les démons sont des esprits malveillants qui corrompent les âmes humaines. Ils apparaissent rarement et ne s'impliquent pas directement dans les affaires mortelles. Ils préfèrent travailler par le biais de la tentation et de la manipulation subtile. Il est dit qu'un démon ne peut pas obliger quelqu'un à agir contre sa volonté, qu'il doit piéger ses victimes et les attirer par des mots doux et des promesses, pour qu'elles tombent de leur plein gré dans le mal. Les démons se réjouissent particulièrement de la corruption d'âmes pures, pieuses et innocentes. Il est inutile de dire que les Caïnites ne correspondent pas à cela.

Comme leur âme est déjà damnée par la non-vie, les démons ne s'intéressent pas aux Caïnites. Mais certains démons utilisent des Caïnites comme pions ou agents et leur offrent le pouvoir en échange de services et d'allégeance. La plupart des Caïnites refusent de pactiser avec le Diable, préférant rester maîtres de leur propre destin. Mais certains sont attirés par le pouvoir et aiment avoir l'opportunité de corrompre les mortels. Ces infernalistes sont bannis de la société Caïnite, mais forment leur propre société secrète. Toute une lignée de vampires, les Baalis, sert les Seigneurs des Enfers sur Terre et même les autres Caïnites considèrent qu'ils sont pervers et dangereux.

Même si l'Église considère que tous les esprits sont des "démons", certains esprits n'ont aucun rapport avec l'Enfer. Ils ressemblent plus au Peuple des Fées, associés aux lieux sauvages et au peuple païen, mais la différence est mince (ou inexistante) pour de nombreuses personnes.

Les sorciers et magiciens sont censés traiter avec les démons et autres esprits, les invoquant et tentant de les pousser à faire selon leur volonté ou concluant des marchés en échange de pouvoir. Un sorcier finit rarement du côté gagnant dans un tel marché. Les démons sont patients et peuvent corrompre tous ceux qui leur en laissent l'opportunité.

Les traits démoniaques

Les démons et esprits ont une foule de pouvoirs à disposition. Même s'ils apparaissent rarement sous forme physique, ils ont de nombreuses capacités qui leur permettent d'influencer les autres. Les rares démons qui apparaissent *vraiment* sous forme physique sont terribles. Rares sont les ennemis, mortels ou immortels, qui peuvent affronter un tel démon et survivre.

Les démons et esprits ont des caractéristiques différentes des êtres physiques. Ils sont décrits par quatre traits : Volonté, Rage, Gnose et Essence. Ils ont également divers

pouvoirs, appelés Charmes. Les traits spirituels varient sur une échelle de 1 à 10.

• **La Volonté :** Ce trait permet à un démon d'agir, d'attaquer ou de se déplacer dans le monde spirituel, à l'instar de la Volonté des entités physiques. Des tests de Volonté en opposition sont utilisés pour résoudre des compétitions entre esprits.

• **La Rage :** La rage est la passion d'un esprit, son feu intérieur et sa faim de survie. Les esprits utilisent la Rage pour attaquer et infliger des blessures aux autres, à l'instar de la Force des entités physiques. La Rage détermine également la résistance de l'esprit, comme la Vigueur.

• **La Gnose :** La gnose mesure la conscience d'un esprit et celui-ci s'en sert pour tous les tests sociaux et mentaux, ainsi que pour la plupart des Charmes.

• **L'Essence :** L'Essence d'un esprit est égale au total des trois autres traits et est utilisée pour alimenter les Charmes, à l'instar de la réserve de sang des vampires.

Les Charmes

Les démons et autres esprits bénéficient de pouvoirs, appelés Charmes. Chaque esprit a des Charmes uniques, mais les plus courants sont ceux-ci :

• **Corruption :** Les démons peuvent tenter et corrompre les mortels en usant de ce Charme. Il fonctionne comme le vampirique Attrait des subtils murmures (Domination 4). Le démon teste sa Gnose pour utiliser ce pouvoir.

• **Les Disciplines :** Les démons et esprits ont des pouvoirs similaires à ceux des Disciplines Caïnites. Ils utilisent leur Essence au lieu de leur sang pour les alimenter et teste leur Gnose au lieu du groupement de dés normal de la Discipline. Les Disciplines démoniaques fréquentes incluent l'Aliénation, l'Animalisme, le Mortis, l'Obténébration, l'Occultation et la Présence.

• **Immunité contre le feu :** Aucun feu terrestre n'est comparable aux flammes de l'Enfer. Les démons sont immunisés contre toute blessure due au feu.

• **Investissement :** Les démons offrent souvent le pouvoir à leurs victimes… à un certain prix. Un démon peut accorder un ou deux points dans une Discipline. Les démons plus puissants peuvent aller encore plus haut (jusqu'à cinq, voire plus). Ceux qui concluent des marchés avec les démons ont généralement ce qu'ils méritent, à la fin.

• **Matérialiser :** En de rares occasions, le démon peut apparaître sous forme physique. Dans ce cas, la Volonté du démon détermine sa Dextérité, sa Rage remplace sa Force et sa Vigueur et sa Gnose reflète tous ses Attributs sociaux et mentaux. Les démons ont généralement autant de niveaux de santé que les mortels. Les démons plus puissants en ont de plus nombreux. La plupart des démons régénèrent un niveau de santé par tour. Cependant, tuer la forme physique d'un démon ne le détruit pas. Cela le rejette seulement en Enfer et les démons ont une mémoire aussi longue que l'éternelle non-vie d'un vampire.

• **Possession :** Certains démons peuvent posséder des êtres vivants, ce qui nécessite un test de Gnose (difficulté égale à la Volonté + Foi véritable de la victime). S'il y réussit, le démon contrôle la victime aussi longtemps qu'il le souhaite ou jusqu'à être exorcisé (voir p. 296). Ceux qui sont possédés par des démons sont immunisés contre le feu et le démon peut utiliser ses Charmes par le biais de son hôte, à la discrétion du Conteur.

CE QUE SAVENT LES CAÏNITES : LES DÉMONS

Ce que tous savent :
- Les démons existent et sont les agents de l'Enfer.
- Les démons veulent récolter des âmes pour gonfler les rangs des damnés en Enfer.
- Les démons sont au moins aussi vulnérables aux pouvoirs saints que les Caïnites, voire plus.
- Les démons peuvent accepter des pactes, mais ce sont des êtres rusés et traîtres.

Les opinions documentées :
- Il existe de nombreux rangs de démons, des démons inférieurs composant les meutes infernales aux ducs les plus puissants, qui servent Satan en personne.
- Les démons ne s'intéressent aux Caïnites que pour en faire des pions et des agents dans leurs propres intrigues. Ils offrent parfois le pouvoir en échange de servitude.
- Il existe des rites pour invoquer et lier les démons, mais ils sont complexes et difficiles. La plupart des sorciers préfèrent conclure des marchés avec les démons, leur offrant quelque chose qu'ils veulent (généralement une âme) en échange d'un service.

Les faiblesses démoniaques

Même si les démons sont des créatures puissantes, ils sont vulnérables face aux pouvoirs saints des fidèles, qui peuvent les bannir. Ils sont également orgueilleux et arrogants (sinon, ils ne se seraient pas rebellés contre leur Créateur). Ils peuvent parfois être piégés par ceux qui jouent avec leur ego.

Les Lupins

Au Moyen Âge, les gens pensent que les vampires sont des cadavres démoniaques qui sortent de leur tombe pour festoyer du sang des vivants. Ils pensent également que certaines personnes sont maudites – ou pactisent avec le Diable – et se transforment en loups à la lumière de la lune, chassant et tuant des moutons, du bétail et même des gens avant de reprendre leurs sens à la lumière du jour.

Ces histoires sur les loups-garous, que les Caïnites appellent des lupins, sont aussi exactes que celles sur les vampires. Cela signifie qu'il y a une part de vérité mêlée à la masse de mythes et d'exagération. Même le plus érudit des vampires n'a que peu de connaissances sur ses créatures féroces. Ces connaissances sont glanées à leurs risques et périls.

Les lupins règnent sur les lieux noirs et sauvages du monde entier, tout comme les Caïnites ont les villes sous leur coupe, là où leurs proies sont les plus nombreuses.

Comme les lupins sont territoriaux et défendent sauvagement leur territoire, les Caïnites avisés ne voyagent pas seul en pleine nature. Les lupins sentent les Caïnites et attaquent dès qu'ils en détectent un. Les lupins sont prêts à parlementer de temps à autre, mais même dans ce cas, ils montrent leur total dédain et mépris des vampires. Ces derniers préfèrent éviter les lupins autant que possible.

Même si les lupins sont sauvages, ce ne sont pas de simples bêtes. Ils ont une société propre, aussi secrète que les clans Caïnites. Ils semblent vivre en tribus resserrées, un peu comme les Celtes ou les Vikings, qui leur sont souvent associés. Il ne semble pas y avoir d'autorité centrale parmi eux. Chaque tribu règne sur son territoire comme elle le désire. En risquant leur vie et en y laissant certains membres, les Caïnites ont discerné certaines distinctions sociales parmi les lupins :

• **Les nobles :** Les loups-garous ont une classe noble, parfois appelée "les Seigneurs de l'Ombre" ou les "Crocs d'argent". Les rôles sont accordés ou hérités. Les nobles lupins dirigent des tribus et édictent les lois de leur peuple. Ils sont farouchement fiers et arrogants, mais sont également les plus enclins aux négociations si cela leur convient. Un vampire avisé traite un noble lupin avec tout le respect dû à un roi mortel ou à un prince Caïnite, car leur honneur est vite offensé et leur colère est terrible.

• **Les guerriers :** Les tribus de lupins sont défendues par un ordre de combattants appelé "Ahroun", "Fianna" par les peuples de Bretagne et "Fenrir" dans le Saint Empire Romain Germanique. Ce sont les lupins les plus féroces, capables de déchiqueter un homme (ou un Caïnite) ou de briser des os de leur mâchoire puissante. Ils aiment les batailles et les berserkers Vikings pourraient bien avoir pris des leçons auprès d'eux. Les guerriers lupins font preuve d'une sauvagerie égalant la frénésie des Caïnites. Les guerriers lupins portent des armes lorsqu'ils sont sous forme humaine, mais n'en ont pas besoin sous forme bestiale.

• **Les sorciers :** Les lupins ont leurs propres sorciers, qui conseillent les meneurs tribaux et communient avec d'étranges esprits, les soumettant à leur volonté. Les

CE QUE SAVENT LES CAÏNITES : LES LUPINS

Ce que tous savent

- Les lupins vivent au plus profond des forêts et des régions sauvages.
- Les lupins peuvent prendre la forme d'hommes, de loups ou de sauvages hommes-loups. Cette dernière forme est réellement terrible en combat, égalant facilement un vampire.
- Les lupins haïssent les vampires et les attaquent souvent dès qu'ils les voient.
- Les lupins chassent à la lumière de la pleine lune.

Les opinions documentées

- Les lupins sont plus actifs (et dangereux) durant la pleine lune, mais sont actifs tout au long du mois (de jour comme de nuit).
- Les lupins sont très territoriaux et organisés en tribus ou clans, tous ayant une région propre et la gardant jalousement.
- Les lupins sont païens, et traficotent avec d'étranges esprits et la magie.
- Les lupins ont la mystérieuse capacité d'apparaître et disparaître subitement.

sorciers lupins sont assurément des païens et leurs pouvoirs dirigent souvent le monde naturel : animaux, plantes ainsi que les éléments. Ils peuvent se rendre invisible, ou en faire profiter les autres. Ainsi, les lupins peuvent attaquer, issus de nulle part.

• **Les bannis :** Il existe des lupins semblables, sous certains aspects, aux Nosferatus, étrangement déformés tant dans leur forme humaine que leur forme de loup. Ils sont apparemment considérés comme des exclus par leurs tribus. Ils se trouvent en compagnie d'autres lupins. Ils sont aussi dangereux que les autres, voire plus, car ils semblent vouloir faire leurs preuves. Les Caïnites pensent que ce sont des espions comme les Nosferatus, sous couvert d'être des lépreux ou des mendiants, sous leur forme humaine.

Les traits des Lupins

La capacité première des lupins est de changer de forme, d'une manière similaire à la Discipline de Métamorphose. Ils peuvent apparaître sous forme d'humains, de loups ou d'une combinaison des deux. En combat, la plupart des lupins prennent la forme d'hommes-loups hauts de trois mètres qui inspire une terreur aveugle aux mortels. Sous cette forme, leurs Attributs physiques sont doublés, mais ils ne peuvent pas utiliser leurs Attributs sociaux ou leurs Capacités face à des créatures autres que des bêtes ou d'autres lupins. Les autres importantes capacités des lupins sont :

• Les lupins peuvent attaquer deux fois ou plus par tour, un peu comme les vampires usant de Célérité, mais sans restriction de point de sang.

• Les lupins guérissent les dégâts presque instantanément, regagnant un niveau de santé par tour. Seuls les dégâts aggravés (provoqués par le feu, l'argent ou les dents et griffes d'autres créatures surnaturelles, y compris les vampires) empêchent cette régénération. Ils peuvent également encaisser toutes les sortes de dégâts – contondants, létaux et aggravés – avec toute leur Vigueur. Ils ne peuvent pas encaisser les dégâts causés par les armes en argent, ce qui est leur plus grande faiblesse.

• Les loups-garous entrent en frénésie aussi facilement que les Brujahs (difficulté +2 à tous les tests pour résister à la frénésie) et ne subissent pas de pénalité de blessure lorsqu'ils sont en frénésie.

• Les lupins ont toute une gamme de "dons" surnaturels similaires aux Disciplines Caïnites, et certains maîtrisent une sorte de Thaumaturgie. Les Disciplines les plus communes incluent l'Animalisme, l'Auspex, la Célérité, la Métamorphose, l'Occultation et la Thaumaturgie. Ils alimentent leurs pouvoirs avec leur énergie spirituelle innée, appelée Gnose, qu'ils regagnent par le repos, la méditation et la communion avec certains esprits. C'est similaire à la réserve de sang d'un vampire.

• Les loups-garous peuvent entrer dans le "monde spirituel", devenant invisibles et intangibles dans le monde physique et peuvent voyager sur de longues distances, leur permettant de sortir de nulle part pour attaquer. Ils procèdent comme avec Périple de l'Anima (Auspex 5), sauf qu'ils ne laissent pas leurs corps derrière eux.

Les sorciers

Tous les paysans savent que la magie est réelle. Des hommes et des femmes connaissent les arts ésotériques qui leur permettent de lancer des sorts et des charmes pour faire le bien ou le mal. L'Église dit que la magie est l'œuvre du Diable et que les sorciers et sorcières lui cèdent leur âme en échange de pouvoirs infernaux. La Bible dit : "Tu ne laisseras point vivre une sorcière." Pourtant, de nombreux villageois consultent la guérisseuse locale ou achètent des charmes et des potions à la foire (souvent même dans les couloirs de l'église ou abbaye locale). Les érudits étudient toujours l'ésotérique et le mystérieux et s'adonnent en cachette à des rites et sorts au plus noir de la nuit.

Les Caïnites savent plus que tout autre que la magie est réelle, mais ils ne la comprennent pas mieux que les mortels et ont de bonnes raisons de s'en méfier. Les Tremeres étaient des sorciers mortels lorsqu'ils ont capturé et tué des Caïnites et ont utilisé de la vitæ pour le sort qui leur a accordé la non-vie éternelle et des pouvoirs vampiriques. La magie du sang des Tremeres demeure mystérieuse et dangereuse pour la plupart des Caïnites et les autres types de magiciens dans leurs rangs ne sont évoqués que par des murmures : les sorciers sarrasins des Assamites, la magie noire et les rites interdits des Tzimisces et des Séthites. Ainsi, les Caïnites tendent à se méfier des sorciers et de leurs capacités.

Les sorciers, sorcières et magiciens

Les gens du peuple font rarement la distinction entre les diverses sortes de sorciers et magiciens, mais les vampires sont plus familiarisés avec cela. L'arrivée des Tremeres a mené les Caïnites à prendre conscience du pouvoir de la magie et de ceux qui s'en servent. Ces magiciens peuvent être des gens du peuple connaissant quelques charmes utiles ou des sorciers érudits maîtrisant des pouvoirs indicibles.

• **Les sorciers (/sorcières) :** La plupart des sorciers sont des gens du peuple, recourant à l'herboristerie, disant la bonne aventure ou usant de charmes transmis d'une génération à l'autre. D'autres sont des païens, mais beaucoup combinent les anciennes coutumes de leurs ancêtres aux croyances dévotes du christianisme. Ils offrent leur service à la communauté de façon honnête et peuvent conseiller ou aider dans les problèmes domestiques. Ils considèrent que leur art de guérison est humble et sans rapport avec le Diable, mais l'Église n'est pas toujours d'accord. Elle commence à condamner fortement toute pratique ressemblant à de la magie. L'Église prétend que les sorcières sont les putains du Diable, dansant nues lors de réjouissances nocturnes pour leur maître infernal et bénéficiant de son pouvoir, ainsi que d'esprits démoniaques prenant la forme d'animaux familiers. Ces magiciens sont également victimes de voisins jaloux, qui les accusent de leur propre infortune, même si ce sont souvent eux qui maudissent ceux qui les offensent.

• **Les mages :** Alors que les sorciers sont souvent (mais pas toujours) des femmes, les mages sont généralement des hommes, des érudits qui s'intéressent aux arts ésotériques et aux anciens savoirs. Ce sont des érudits qui passent leur vie

entière à parfaire leur art. Les plus puissants d'entre eux sont censés avoir des pouvoirs terrifiants, même s'ils y recourent rarement et protègent jalousement leurs savoirs.

Les mages se regroupent souvent en sociétés secrètes ou ordres pour leur protection et le partage du savoir. L'un d'eux est le mystérieux Ordre d'Hermès, regroupement de petites Maisons mystiques (et opposées). Les Tremeres faisaient autrefois partie de cet ordre, mais ont été bannis lorsque les anciens des autres Maisons ont découvert la vérité sur leur nouvel état de non-vivants. Les sorciers de l'Ordre d'Hermès sont en guerre contre leurs anciens frères, considérant que les Tremeres sont des abominations. Mais le conflit se livre par des sorts, dans les ombres, loin des yeux de tous, même des Damnés. Même si l'Ordre d'Hermès serait un allié de valeur pour les Caïnites opposés aux Tremeres, ils ne sont pas prêts à faire confiance à un vampire. Ils suivent leurs propres voies.

• **Les infernalistes :** Même si la plupart des sorciers ne sont pas les disciples du Diable comme le pense l'Église, certains ont vraiment vendu leur âme et leur liberté au Diable en échange du pouvoir. Ces sorciers sont bannis même par leurs pairs, mais trouvent que la peur éprouvée par tous est une forme de respect suffisante et se réjouissent de leur pouvoir. Les infernalistes suivent les ordres de leurs maîtres démoniaques et cherchent à corrompre et sacrifier d'autres âmes, pour payer leurs dons. Leur magie est frustre et puissante, faisant d'eux les égaux des autres sorciers. Comme les démons, les infernalistes ont parfois besoin des Caïnites dans leurs malfaisants complots.

CE QUE SAVENT LES CAÏNITES : LES SORCIERS

Ce que tous savent

- Les sorts et charmes des sorciers leur donnent des pouvoirs semblables aux Disciplines des Caïnites, sauf qu'ils prennent du temps et des rituels et que leurs effets sont souvent plus profonds.
- Les sorciers puissants sont rares, mais il est souvent difficile de distinguer le puissant mage du simple herboriste.
- Les sorciers sont souvent solitaires, mais certains se regroupent en ordres mystiques.

Les opinions documentées

- La magie demande un talent considérable, de l'entraînement et de la volonté et seule une fraction du Bétail en est capable.
- Les Caïnites ne peuvent pas recourir à la magie du Bétail. Ils doivent puiser dans le pouvoir de leur sang, secret jalousement gardé par les Tremeres.
- Les rituels et sorts des sorciers peuvent leur exploser à la tête, parfois dramatiquement. Ils prennent grand soin à s'assurer que toutes les parties du rituel sont parfaites et préfèrent recourir à la magie dans le plus grand secret si possible.
- Même si elle le nie, l'Église a des sorciers dans ses rangs, même s'il peut simplement s'agir de personnes particulièrement bénies par Dieu.

La magie

La magie est un art, l'art *suprême*, selon de nombreux pratiquants. Elle demande une connaissance mystique, un talent inné et une volonté inébranlable combinés en des rituels complexes et sorts permettant aux désirs du magicien de prendre forme.

La magie est divisée en "branches" ou sphères d'influence. La connaissance qu'a un sorcier d'une branche particulière (et des rituels qui y sont associés) détermine son pouvoir. La Thaumaturgie et le Mortis donnent de nombreux exemples de telles branches et rituels et vous pouvez les accorder aux sorciers. Ils peuvent également avoir des niveaux dans certaines Disciplines pour représenter les sorts de surveillance (Auspex) ou d'autres effets. Ils pourraient bien connaître des rituels qui dupliquent des pouvoirs de discipline particuliers.

Pour utiliser ces pouvoirs, le sorcier teste généralement sa Volonté pour les branches ou l'Intelligence + Occulte pour les rituels, comme dans le cas de la Thaumaturgie (voir p. 217). Les sorciers peuvent dépenser des points de Volonté au lieu des points de sang et peuvent accéder à des ressources rituelles qui leur donnent quelques points supplémentaires dans ce but.

En règle générale, la magie demande du temps pour accomplir les rituels nécessaires (au moins quelques minutes, souvent une heure ou plus) et des accessoires et ingrédients spéciaux, comprenant des herbes, des bougies ou des torches, une mèche des cheveux de la cible, des livres ou parchemins... Plus le pouvoir du magicien est grand, plus sa magie est rapide et moins il a besoin d'accessoires.

Ce système suffit généralement pour les sorciers représentant de mystérieux personnages non-joueurs. Vous trouverez plus de détails dans **House of Tremere**.

Les fantômes

Les ombres des morts reviennent parfois hanter les vivants. Ils demeurent liés à la vie par les chaînes de la passion immortelle, que ce soit l'amour ou la haine. La plupart des gens savent qu'il faut se méfier des fantômes et qu'un enterrement dans une terre consacrée et la bénédiction d'un prêtre sont essentiels pour qu'une âme trouve le repos. Mais certaines âmes refusent de se reposer. Piégées dans les limbes entre le monde des vivants et l'au-delà, elles expriment leur passion inachevée, demeurant proches de ceux qu'elles aimaient, cherchant à se venger de leurs ennemis ou tentant d'achever ce qu'elles n'ont pas pu faire de leur vivant.

La plupart des Caïnites ont peu ou pas de relations avec ses esprits sans repos et rares sont ceux qui en ont vu un. Le clan Cappadocien traite avec les fantômes plus que tous les autres clans réunis, car les ombres des morts ont une grande sagesse quant à la nature même de la mort. Mais même ces Caïnites s'intéressent plus aux effets de la mortalité dans le monde des vivants. Néanmoins, les érudits Cappadociens cherchent parfois les fantômes pour leur parler et leur demandent des faveurs en acceptant de leur servir d'agents dans le monde des vivants. Il y a également des sorciers mortels et des érudits de la mort qui traitent beaucoup avec ces ombres, y compris la famille Giovanni de Venise, dont certains membres sont devenus des vampires Cappadociens. Les Tremeres sont également censés trafiquer avec des esprits de toutes sortes, y compris les fantômes.

Pour leur part, les fantômes s'intéressent peu aux vampires, sauf dans les rares cas où leurs buts coïncident ou s'opposent. Les fantômes apparaissent parfois pour empêcher que les mortels qu'ils aiment servent de repas à un Caïnite. Certaines histoires parlent même de vampires hantés par les esprits vengeurs d'anciennes victimes. Comme peu de leurs pouvoirs peuvent affecter un fantôme, les Caïnites hantés se tournent souvent vers les Cappadociens (ou les Tremeres) pour obtenir de l'aide.

Les traits des fantômes

Les fantômes sont des êtres immatériels et invisibles par les mortels, à moins qu'ils ne souhaitent être vus. Ils volettent dans le monde comme les ombres et la brume, mais leur capacité à affecter le monde est tout autant limitée. Les fantômes ont les mêmes traits que les démons et autres esprits (voir p. 300), en ce qui concerne les règles du jeu. Leurs autres capacités incluent :

- Les fantômes ont divers pouvoirs ésotériques, similaires aux Disciplines vampiriques. Leurs capacités les plus communes incluent les équivalents d'Auspex, Chimérie, Domination, Obténébration, Présence et la branche thaumaturgique Rego Motus (pour les mouvements des objets). Certains ont également le Charme Possession (p. 301). Ils alimentent leurs capacités avec leur Essence.
- Les morts sans repos se nourrissent des émotions fortes pour recharger leur Essence et puisent de la force de certaines choses associées avec la vie qu'ils menaient avant leur mort. Les fantômes défendent farouchement ses entraves.

CE QUE SAVENT LES CAÏNITES : LES FANTÔMES

Ce que tous savent

- Les fantômes sont les âmes des morts, incapables d'atteindre l'au-delà suite à des passions non résolues de leur vivant.
- Les fantômes n'ont pas de substance et ne peuvent normalement pas être vus, sauf avec Auspex.
- Les fantômes sont motivés par les passions qui les lient au monde des vivants.

Les opinions documentées

- Les fantômes ont le pouvoir d'affecter le monde, soit par la possession d'un mortel ou par le déplacement d'objets.
- Les passions d'un fantôme sont ses faiblesses autant que sa force. Si les choses qui le lient au monde des vivants sont détruites, le fantôme disparaît.
- Les fantômes vivent dans un royaume qui ressemble à un noir reflet du monde vivant.

• Les fantômes apparaissent surtout dans les lieux hantés associés à la mort et à la souffrance (cimetières, ruines, champs de bataille, salles de torture et autres). Leurs pouvoirs sont plus forts en ces lieux, où le voile entre les mondes des vivants et des morts est plus fin.

Les Fées

Elles sont appelées de divers noms : le Beau Peuple, les Gens Biens, le Bon Peuple. Ce sont des fées. Les gens font attention en parlant d'elles, car tout le monde sait qu'elles sont promptes à la colère et peuvent frapper les malpolis de folie ou de malchance. Elles sont associées aux lieux sauvages de la nature et les gens du peuple ont souvent des rituels conçus pour les apaiser et leur plaire, leur permettant de vivre en harmonie, proche du Beau Peuple. Lors d'une rencontre avec une fée, le respect et les bonnes manières sont primordiaux.

Nulle personne saine d'esprit n'irait sur le domaine des fées la nuit. Le Beau Peuple enlève les mortels pour en faire des serviteurs et des jouets dans leur royaume "sous les collines". Parfois, il chasse les humains pour le sport, courant en meutes hurlantes derrière eux dans les forêts sombres. Les lutins et farfadets souillent leur chapeau de sang humain. Les fées forment une force sauvage et élémentaire qu'il vaut mieux laisser tranquille, même quand on est un Caïnite.

Pourtant, des vampires ont rencontré ces noirs farceurs et ont appris de rares choses auprès des mortels et Caïnites qui sont revenus de leur rencontre avec les fées en ayant encore tous leurs esprits. Il existe plusieurs sortes de fées connues :

• **Les fées de la nature :** Les fées les plus communes vivent dans la nature, au plus profond des forêts, dans les hautes montagnes et les rivières et lacs isolés. Elles batifolent dans les merveilleuses clairières et les "tapis" de champignons qui y poussent. Elles comprennent les nymphes, les dryades et les satyres. Elles gardent jalousement leur domaine et sont connues pour parfois accepter des mortels dans leurs réjouissances ou placer des charmes ou malédictions sur eux, pour s'amuser.

• **Les fées domestiques :** D'autres fées sont des domestiques : les farfadets, gnomes et autres accomplissent de petites tâches et protègent une maison en échange de petites quantités de nourriture. Ils vivent dans les maisons des gens du peuple, mais sont tout aussi vite offensés que leurs cousins sauvages et peuvent devenir méchants sous la colère. Ils gardent jalousement leur domaine et gare à l'intrus ou au visiteur qui les offense.

• **Les fées nobles :** Les dirigeants des fées sont des êtres beaux et terribles, si raffinés et gracieux qu'ils peuvent émouvoir aux larmes. Les Toréadors parlent de la beauté incroyable de ces seigneurs et dames fées et de la manière dont ils ont captivé tant les humains que les Caïnites par le passé. Les fées nobles ont des talents considérables au combat ainsi qu'une magie puissante. Leur rire est aussi pur que le tintement de clochettes d'argent et leur colère terrible. Ils sont capables d'une cruauté terrible et inhumaine autant que d'élans de générosité, mais personne ne peut savoir quelle sera leur humeur.

• **Les Unseelies :** Les Unseelies ou fées "inconvenantes" hantent les plus noires ténèbres des sombres forêts. Ce sont les gobelins, les ogres et les trolls, les plus

CE QUE SAVENT LES CAÏNITES : LES FÉES

Ce que tous savent

- Les fées sont des créatures païennes qui vivent dans les endroits sauvages et jouent souvent des tours aux mortels, pour s'amuser. Elles sont faciles à offenser, cruelles et vindicatives.
- Les fées ont une magie puissante, particulièrement la capacité à changer de forme et créer des illusions.
- Les terres consacrées, les cloches des églises et, plus particulièrement le fer repoussent les fées.

Les opinions documentées

- Les fées sont vulnérables face aux armes en fer, mais pas en acier.
- Le sang de fée a un étrange effet sur les Caïnites qui en boivent, les rendant temporairement (voire définitivement) fous.
- Les fées sont divisées en deux cours : les Seelies et les Unseelies. Toutes sont capricieuses et perverses, mais les Unseelies sont les pires de toutes.

monstrueux de tous. Il est dit que leurs dirigeants sont tout aussi beaux que les autres nobles, mais qu'ils sont encore plus maléfiques sous leur belle façade. Alors que leurs cousines, les Seelies, traquent les mortels pour le sport ou leur jouent des tours cruels, les Unseelies sont impitoyables et leur cruauté ne connaît pas de limites. La torture et le meurtre sont des jeux pour elles, le monde étant composé de jouets attendant leur bon plaisir.

• **Les changelins :** Il existe de nombreux contes sur des fées enlevant des mortels (particulièrement des bébés) pour les remplacer par les leurs, faits à l'image des mortels. Ces changelins vivent parmi les mortels, ne révélant jamais leur nature véritable. Les Caïnites ne savent pas si cette légende est vraie, mais les histoires circulent, de fées se faisant passer pour des mortels sous un voile d'illusion. Il pourrait donc y avoir une part de vérité là-dedans.

Les traits des fées

Contrairement aux fantômes ou aux démons, les fées sont des êtres physiques. Ainsi, elles ont des Attributs et des Capacités, tout comme les mortels, mais ont des pouvoirs magiques apparentés à ceux des Caïnites. Elles alimentent ces pouvoirs par le Glamour, dont elles usent comme les vampires du sang. Les capacités féeriques standards incluent :

• La plupart des fées ont un pouvoir semblable à la Chimérie. Elles sont passées maîtres dans l'art de l'illusion et la tromperie. D'autres pouvoirs comprennent l'Aliénation, l'Animalisme, l'Auspex, la Célérité, la Domination (particulièrement Mémoire du fêtard), la Métamorphose, l'Obténébration, l'Occultation et la Présence. Des fées comme les ogres et les trolls peuvent également avoir Endurance et Puissance.

• Les fées peuvent encaisser les dégâts contondants et létaux. Elles subissent des dégâts aggravés avec le feu et les armes faites de fer forgé à froid. Elles guérissent comme les mortels, mais la plupart d'entre elles connaissent de la magie guérisseuse.

SENTIR LE SURNATUREL

De nombreux résidents surnaturels du Moyen Âge ténébreux se cachent autant ou mieux que les vampires, apparaissant comme des êtres ordinaires aux yeux des mortels (ou ne se montrant pas du tout). Mais les vampires ont les moyens de sentir la véritable nature de ces êtres, en usant de la perception liée à la Discipline d'Auspex.

• **Les fidèles** ne portent généralement pas de marque distinctive pour les vampires, sinon sous la forme de la douleur et de l'inconfort procurés par leur Foi véritable. Les vampires qui assistent à l'utilisation de Foi véritable peuvent, avec un seul succès en Perception de l'âme, remarquer un halo doré entourant l'être concerné par la bénédiction.

• **Les démons** sont doués et subtils. Il faut au moins trois succès en Perception de l'âme pour en découvrir un qui possède un mortel (son halo paraît noire et enfumé). Les vampires usant du Contact de l'esprit sur un objet lié à une action démoniaque peuvent entrapercevoir le démon. Une claire compréhension de ce qu'il voit demande trois succès.

• **Les lupins** sous forme humaine ou loup peuvent être détectés avec un unique succès de Perception de l'âme. Leur halo est brillant et vibrant comparé à celui des mortels ordinaires (humains ou loups). Les lupins sentent également les Caïnites grâce à leurs sens bestiaux et surnaturels.

• **Les sorciers** passent pour des mortels ordinaires, mais trois succès à un test de Perception de l'âme révèlent les étincelles résultant d'une utilisation active de la magie tout comme c'est le cas pour les thaumaturges et autres sorciers du sang vampiriques.

• **Les fantômes** et autres esprits fonctionnent comme les démons en terme d'Auspex. Distinguer une possession démoniaque d'une possession fantomatique nécessite cinq succès en Perception de l'âme. Certains fantômes se manifestent sous forme d'images fantasmées. Un seul succès en Perception de l'âme montre l'apparition pour ce qu'elle est (son halo est faible et intermittent, plus pâle encore que celui d'un vampire).

• **Les fées** cachent souvent leur véritable nature derrière des illusions, mais Perception de l'âme peut sentir le véritable halo d'une fée, grâce à au moins trois succès. Bien entendu, de nombreuses fées n'aiment pas savoir leur vraie nature révélée et pourraient se mettre en colère.

"Pouvez-vous m'emmener hors d'ici ?"

Ankhesenaten lève le regard des rouleaux de soie que le marchand avait placé sur la table et pose les yeux sur l'homme. Comme il l'avait pensé au premier regard, cet homme n'est pas un simple marchand de tissus exotiques. Parmi d'autres choses, il ne respire pas.

"Cela dépend des conditions. Venise n'est pas un endroit difficile à quitter normalement."

"Partir n'est pas un problème en soi." L'homme regarde le petit magasin qu'Ankhesenaten a emprunté à un vendeur pour son travail nocturne. "Le problème est plutôt de ne pas être suivi."

"Je vois." Il passe une fois de plus la main sur la soie. La sensation est extrêmement plaisante et il sait très bien que les autres penseraient la même chose. "Je pourrais peut-être vous aider, mon ami, mais je dois savoir quels yeux vous désirez éviter."

"Est-ce vraiment nécessaire ? Ne pouvez-vous pas seulement me cacher ?"

"Les cachettes diffèrent selon celui dont on se cache." Il regarde sur les côtés pour rendre son invité plus mal à l'aise encore. "Où avez-vous eu ces tissus ? Je dois savoir."

"Ils viennent des païens de Bagdad. J'ai un... frère à Acre qui m'a présenté des marchands arabes là-bas. Mais qu'est-ce que cela a à voir ?"

"Je fait commerce de nombreuses choses. J'ai constaté qu'il était toujours utile de connaître la source des marchandises de qualité. Mais, vous avez raison, revenons-en à notre sujet. Qui vous pourchasse ?"

"Les Sarrasins. Je les ai rencontrés à Acre et ils sont venus jusqu'ici en me suivant. Je ne parviens pas à me débarrasser d'eux." Il regarde autour de lui une fois de plus, sa peur est palpable. Ces nobles Caïnites sont tellement habitués à diriger et à régner, Ankhesenaten le sait, qu'ils ont de gros problèmes dans de telles situations. C'est une autre faiblesse de la loi.

"Je ne vous demanderai pas ce que vous avez fait pour offenser les Banu Haqim, mais vous avez un grave problème. Ils sont tenaces et doués. Je crains que vous ne revoyiez pas la Terre Sainte de sitôt."

"Je m'en moque. Éloignez-moi simplement d'eux. Amenez-moi en un endroit sûr."

"Bien entendu, je suis sûr que si vous me vendiez votre réserve de soies fines, je pourrais vous emmener avec moi au marché à Toulouse. Mon prix, bien entendu, sera bien inférieur à ce que vous en demanderiez dans des conditions plus favorables."

"Très bien, tout ce que vous voudrez." Il regarde autour de lui une fois de plus, grommelant des pensées à vois assez haute pour qu'Ankhesenaten les entende. Un autre signe de panique. "Je peux contacter là-bas le père Luc. Il m'aidera..."

"Excellent. Nous partons au prochain coucher de soleil."

Traiter avec les Assamites est rarement facile, mais Esclarmone la Noire, reine des Artisans de Toulouse était obsédée par les tissus. Ces soies ouvriraient de nombreuses portes auprès d'elle. Rares étaient les choses plus utiles, Ankhesenaten le savait, qu'un prince débiteur.

APPENDICE

Pour trouver les plus grandes ténèbres, cherche à l'intérieur.
— Les Fragments d'Erciyas IX (Proverbes)

Les atouts et handicaps

Les atouts et handicaps sont des traits qui peuvent aider les joueurs à détailler leur personnage, représentant des avantages spéciaux (atouts) ou des inconvénients (handicaps) que le personnage doit intégrer à son jeu. Idéalement, ce système encourage les joueurs à travailler le passé et la personnalité de leur vampire plus en profondeur, leur donnant des capacités et inconvénients uniques. Cependant, dans certains cas, les atouts et handicaps ne font qu'alourdir le jeu par des règles supplémentaires ou encourager les joueurs calculateurs à prendre des handicaps lourds pour commencer avec de plus hauts niveaux de Disciplines. Aussi, les atouts et handicaps sont totalement optionnels. Les Conteurs peuvent les oublier complètement, en interdire certains ou les assigner selon le prélude et le passé des personnages.

Les joueurs choisissent généralement les atouts et handicaps lors de la dernière phase de création du personnage, lorsqu'ils dépensent leurs points de bonus (voir p. 136). Les atouts coûtent tous un certain nombre de points bonus et ressemblent à des historiques hautement spécialisés. D'un autre côté, les handicaps "redonnent" des points de bonus pour compenser les problèmes qu'ils causeront assurément au cours du jeu. Un joueur qui choisit le handicap à deux points :

Morsure profonde pour son personnage (un Gangrel sauvage aux canines protubérantes et animales) aura deux points de bonus de plus à dépenser dans des traits, comme indiqué en p. 130. Il n'y a aucune limite au nombre d'atouts et de handicaps que les joueurs peuvent choisir (tant que leurs 15 points de bonus sont dépensés quand tout est fini), mais il est sage d'éviter les excès. Quelques traits bien choisis valent mieux qu'un fatras injouable. Les Conteurs sont libres de limiter les joueurs à sept (ou cinq) points de bonus ou d'insister pour que les atouts et handicaps s'équilibrent à un ou deux points près, de manière à ce que les joueurs ne sacrifient pas leur personnage en faveur de points.

Après la création des personnages, les atouts et handicaps ne sont plus accessibles aux joueurs. La plupart des Conteurs n'en assignent pas au cours du jeu, mais vous pouvez le faire selon les événements et faire en sorte que d'autres disparaissent une fois la situation qui les provoquait résolue. Si cela se produit très rapidement, vous pouvez remplacer un handicap (ou atout) par un autre de valeur égale. Vous pouvez également utiliser les atouts et handicaps comme inspiration, mais ne jamais utiliser les valeurs indiquées.

Les atouts et handicaps sont divisés en quatre catégories majeures : physique, mentale, sociale et surnaturelle.

Physique

Les atouts et handicaps physiques représentent les caractéristiques du personnage ayant un impact direct sur ses capacités, mais qui ne sont pas reflétées par les Attributs et Capacités. Ainsi, il n'y a pas d'atout "Sens de l'équilibre", qui se traduit par de hauts niveaux en Dextérité et Athlétisme.

Ambidextrie (atout -1 pt)

Vous avez une bonne dextérité de vos deux mains et pouvez accomplir des tâches avec la "mauvaise" main sans pénalité. Vous devez tout de même utiliser la règle des actions multiples, mais ne subissez pas de pénalité si vous utilisez deux armes, par exemple, ou devez agir avec votre "mauvaise" main.

Manducation (atout -1 pt)

Vous avez la capacité de manger de la nourriture et même d'en savourer le goût. Même si vous ne retirez aucune satiété des nourritures normales, cette capacité vous permet de vous faire passer pour un mortel. Bien entendu, vous ne pouvez pas digérer ce que vous avez mangé et vous devrez, à un moment quelconque de la soirée, vomir le tout.

Teint frais (atout -2 pt)

Vous avez l'air hâlé et en pleine santé, par rapport aux autres vampires. Cela vous permet de vous mêler bien plus facilement à la société mortelle. Vous avez le teint d'un vivant et votre peau n'est que légèrement froide au toucher. Cet atout est interdit aux Cappadociens et aux Nosferatus.

Digestion efficace (atout -3 pt)

Vous vous rassasiez plus facilement d'un montant de sang normal. Lorsque vous vous nourrissez, vous obtenez un point de sang supplémentaire dans votre réserve de sang par tranche de deux points de sang ingérés. Cet atout ne vous permet pas de dépasser la limite de votre réserve de sang.

Taille gigantesque (atout -4 pt)

Vous êtes anormalement grand, au moins 2 m pour plus de 130 kg. En plus de vous rendre remarquable dans une foule, cette masse supplémentaire vous accorde un niveau de santé de Contusion supplémentaire. Les personnages ayant cet atout peuvent bénéficier de bonus lorsqu'ils poussent des objets, forcent des portes barricadées, évitent d'être plaqué...

Odeur de la tombe (handicap -1 pt)

Vous exsudez une odeur de terre humide et fraîchement retournée, qu'aucun parfum ne couvrirait. Les mortels dans votre entourage immédiat ne sont pas à l'aise et les difficultés de tous les tests sociaux pour affecter les mortels augmentent d'un point. Les personnages de la Voie de l'Humanité ayant ce handicap soustraient un point de leur niveau d'aura (un +1 devient 0, un -1 devient -2...)

Petite taille (handicap -1 pt)

Vous êtes bien plus petit que la moyenne, et mesurez moins d'1,20 m. Vous avez des problèmes pour atteindre ou manipuler des objets conçus pour les adultes et votre vitesse de course est réduite de moitié par rapport à celle d'un humain de taille normale.

Morsure profonde (handicap -2 pt)

Contrairement aux autres Caïnites, vous n'avez pas le pouvoir de refermer les blessures laissées par votre Baiser en les léchant. Vous laissez des trous visibles dans la chair de votre proie. Ces blessures ont également une chance sur cinq de s'infecter. Le Conteur détermine la nature précise de l'infection.

13ème génération (handicap -2 pt)

Votre père était de 12ème génération, censée ne pas pouvoir Étreindre. Le fait que vous soyez revenu de la mort a même pu être un choc pour lui et préoccupe assurément les anciens qui s'intéressent aux prophéties (en d'autres termes, la grande majorité d'entre eux). Vous pouvez être un Caitiff sans clan ou faire partie du clan de votre père, mais êtes certainement considéré comme moins que convenable par les clans nobles. Les vampires de 13ème génération doivent au moins prendre le handicap Étreinte impossible (voir p. 317), mais souffrent pratiquement tous du Sang faible (p. 317).

Lépreux (handicap -2 ou 3 pt)

Avant votre Étreinte, vous souffriez de la lèpre ou d'une maladie de peau qui pouvait facilement se confondre avec la lèpre. Votre Apparence ne peut pas être supérieure à 2 et votre peau affiche de nombreuses taches, des blessures suppurantes, des cicatrices et autres. Votre

maladie de peau, quelle qu'elle soit, apparaît à tous ceux qui vous regardent. Les autorités mortelles refusent de vous laisser entrer dans une ville et vous êtes traité avec peur et révulsion. Vous pouvez être contraint de vous habiller d'une manière spécifique ou porter une crécelle pour annoncer votre approche.

Dans la version à 3 points, votre condition est encore contagieuse. Même si cela n'a plus d'effets sur votre forme non-vivante, vous pouvez transmettre votre maladie à ceux dont vous vous nourrissez. Ce handicap ne vaut qu'un point pour les Nosferatus, même si leur maladie est contagieuse.

Blessure permanente (handicap -3 pt)

Vous avez subi, au cours de l'Étreinte, des blessures que votre transformation n'a pas réparées. Au début de chaque nuit, vous vous réveillez au niveau de santé Blessure grave et ne pouvez pas dépenser des points de sang pour vous guérir.

Dépendance (handicap -3 pt)

Vous êtes dépendant d'une substance, qui doit être présente dans le sang que vous consommez. Il peut s'agir d'un alcool, d'une plante ou d'adrénaline. Cette substance vous affecte d'une certaine façon (voir les Drogues et poisons, p. 265 pour en savoir plus).

Estropié (handicap -3 pt)

Vos jambes sont blessées, ce qui vous empêche de courir ou de marcher aisément. Vous êtes obligé de marcher avec une canne ou des béquilles et boitez visiblement. Votre vitesse de marche est le quart de celle d'un humain normal et il vous est impossible de courir.

Lente guérison (handicap -3 pt)

Vous avez du mal à guérir vos blessures. Il vous faut deux points de sang pour guérir un niveau de dégâts normaux et vous guérissez un niveau de dégâts aggravés tous les *cinq* jours (en plus des cinq points de sang habituels et de la dépense de points de Volonté).

Monstrueux (handicap -3 pt)

Votre forme physique a été déformée par l'Étreinte et reflète maintenant la Bête qui fait rage en vous. Les personnages ayant ce handicap ressemblent à des monstres sauvages ou dégoûtants et ont une Apparence de 0. Les Nosferatus ne peuvent pas choisir ce handicap car il est leur faiblesse clanique.

Enfant (handicap -4 pt)

Vous étiez un jeune enfant (âgé de 5 à 10 ans) au moment de votre Étreinte, ce qui fait que vos Attributs physiques ne sont pas développés et qu'il vous est difficile d'interagir avec certains aspects de la société mortelle. Vous ne pouvez pas avoir plus de deux points en Force ou Vigueur, sauf quand vous faites progresser vos Attributs physiques avec des points de sang. Les difficultés de tous les tests pour diriger des mortels adultes augmentent de deux points. Ce handicap inclut également les effets du handicap Petite taille. Aucun personnage ne peut cumuler ces deux handicaps.

Muet (handicap -4 pt)

Vous ne pouvez pas parler. Vous pouvez parler au Conteur pour décrire vos actions, mais ne pouvez pas parler aux personnages-joueurs ou non-joueurs à moins que toutes les personnes concernées acquièrent des points de Linguistique pour apprendre le langage des signes ou que vous écriviez tout ce que vous souhaitez dire.

Surdité (handicap -4 pt)

Vous n'entendez rien. Même si cela vous permet d'ignorer certaines applications de la Domination, vous n'entendez pas non plus les avertissements et avez de grands problèmes de communication. Les difficultés des tests de Perception liés à l'ouïe augmentent de trois points.

Chair cadavérique (handicap -5 pt)

Votre peau ne se régénère pas totalement une fois endommagée. Même si vous pouvez vous guérir jusqu'à regagner toute votre fonctionnalité, votre peau garde la marque des coups et coupures que vous avez encaissés. Selon la nature de ces dégâts, ce handicap peut rendre les tractations sociales extrêmement difficiles.

Cécité (handicap -6 pt)

Vous ne voyez rien. Les personnages peuvent compenser la perte de la vue en devenant plus réceptifs aux autres données sensorielles, mais les images et indices visuels sont inaccessibles. Les actions nécessitant une coordination main-œil sont très difficiles, particulière-

ment dans des conditions stressantes. Les difficultés de tous les tests basés sur la Dextérité sont plus élevées de deux points. Les vampires ayant Auspex 2 (Perception de l'âme) peuvent tout de même utiliser cette capacité, mais les informations sont interprétées par d'autres sens.

Mental

Les atouts et handicaps mentaux définissent certains faits sur la manière dont le personnage pense et voit le monde qui l'entoure. Là encore, de nombreux facteurs sont déjà couverts par les Attributs et Capacités et non repris dans cette liste. Un personnage ayant une volonté de fer aura simplement une Volonté élevée, pas un atout particulier.

Bon sens (atout -1 pt)

Vous avez une grande sagesse pratique, au quotidien. Dès que le personnage s'apprête à agir contre tout bon sens, le Conteur peut lui faire des suggestions ou le mettre en garde contre les implications de ses actes. C'est un atout très utile pour les joueurs débutants qui ne connaissent pas le jeu.

Concentration (atout -1 pt)

Vous avez la capacité de concentrer votre esprit et de vous fermer à toutes distractions ou ennuis. Les personnages ayant cet atout ne sont pas affectés par les pénalités provenant des circonstances distrayantes (par exemple les gros bruits, être pendu par les pieds…)

Sensibilité céleste (atout -1 pt)

Vous avez un lien avec le passage du temps et le mouvement des corps célestes. Vous pouvez estimer le temps jusqu'au lever ou coucher du soleil à une ou deux minutes près et suivez de tête les mouvements de la lune. Ceux qui ont des connaissances en astrologie en plus de cet atout peuvent même prédire certaines conjonctions astrologiques sans consulter de cartes. Vous pouvez accomplir tout cela avec un minimum de concentration.

Mémoire eidétique (atout -2 pt)

Vous vous souvenez de ce qui vous avez vu et entendu, dans les moindres détails. Les documents, les événements, les conversations, peuvent vous revenir en mémoire avec un effort de concentration. Lorsque les circonstances sont stressantes et les distractions nombreuses, vous devez tester votre Perception + Vigilance (difficulté 6) pour avoir la concentration nécessaire et retenir ce que vos sens détectent.

Sommeil léger (atout -2 pt)

Vous vous réveillez instantanément au premier signe de problème ou de danger et le faites sans être endormi ou hésitant. Vous ignorez les règles qui indiquent que votre niveau de Voie restreint le nombre de dés qui vous est disponible durant la journée.

Cauchemars (handicap -1 pt)

Vous faites d'horribles cauchemars dès que vous dormez et vous vous en souvenez toute la nuit. En vous réveillant, vous devez réussir un test de Volonté (difficulté 7) ou perdre un dé à toutes vos actions pour la nuit. Un échec critique indique que, même réveillé, vous pensez encore être en plein cauchemar.

Sélectivité (handicap -1 pt)

Vous refusez de traquer une certaine catégorie de proies. Vous pouvez refuser de vous nourrir de paysans, de femmes, de prêtres ou de poètes. Si vous vous nourrissez accidentellement d'un tel individu, vous entrez automatiquement en frénésie et devez faire un test pour ne pas diminuer votre Voie (difficulté 7). Le fait de voir d'autres Caïnites se nourrir de vos exclusions peut également provoquer une frénésie, à la discrétion du Conteur. Les Ventrues peuvent choisir ce handicap pour représenter une limitation alimentaire de leur choix, en plus de celle imposée par leur faiblesse clanique.

Sommeil lourd (handicap -1 pt)

Lorsque vous dormez, il vous est très difficile de vous réveiller. La difficulté de tous les tests pour vous réveiller durant la journée augmente de deux points.

Amnésie (handicap - 2 pt)

Vous êtes incapable de vous rappeler quoi que ce soit de votre passé, sur vous ou votre famille, même si votre passé pourrait bien revenir vous hanter. Vos origines et les circonstances de votre amnésie sont laissées à la discrétion du Conteur et il est encouragé à les rendre aussi intéressantes que possibles.

Dérangé (handicap -2 pt)

Une prédisposition ou le traumatisme de la damnation a provoqué une folie en vous. Vous commencez le jeu avec un dérangement sérieux qui vous ennuie dans votre existence non-vivante (voir p. 269 la liste des afflictions possibles). Il est possible que vous surmontiez cette folie au cours du jeu (une tâche longue et ardue). Les Malkaviens peuvent prendre ce handicap pour représenter un dérangement *supplémentaire*, en plus de celui endémique à leur sang.

Territorial (handicap -2 pt)

Vous êtes extrêmement territorial, prenant certaines zones pour domaine et réagissant agressivement face à tout intrus. Si un autre vampire entre sur votre domaine sans y avoir été invité, testez votre frénésie. Si vous échouez, vous attaquez immédiatement l'intrus et poursuivez l'attaque jusqu'à ce qu'il meure ou ait quitté votre terrain de chasse. Vous répugnez à quitter votre domaine, sauf dans les cas désespérés. Il est possible (mais rare) de prendre ce handicap sans avoir l'historique Domaine, auquel cas votre prétention sur un territoire n'est pas reconnue par les autres vampires.

Vengeur (handicap -2 pt)

Vous avez un compte à régler, depuis votre vivant ou depuis l'Étreinte. Vous êtes obsédé par votre désir de revanche contre un individu ou un groupe et c'est votre priorité à chaque fois que vous rencontrez le sujet de votre

revanche. Vous pouvez temporairement résister à votre besoin de revanche en dépendant un point de Volonté.

Interdit religieux (handicap -2 à 4 pt)

Vous avez gardé votre foi après l'Étreinte et en souffrez parce que vos croyances vous interdisent de boire le sang dont votre survie dépend. Vous pouvez avoir été un fidèle de l'islam ou du judaïsme (ce qui explique votre interdiction de boire du sang) ou un *perfectus* Cathare, strictement végétarien. Comme même le sang animal vous est une substance interdite, votre conscience vous tiraille dès que vous vous nourrissez.

Dans la version à deux points de ce handicap, vous vous restreignez volontairement à vous nourrir d'animaux ou de sang drainé par un boucher ritualiste. Pour quatre points, vous refusez de vous nourrir à moins d'en avoir impérativement besoin (réserve de sang inférieure ou égale à trois points). Même dans ce cas, vous sombrez dans la dépression et éprouvez un sentiment de haine à votre encontre durant plusieurs nuits. La plupart des vampires ayant ce handicap suivent la Voie des Cieux et peuvent également avoir le handicap Païen/Hérétique avoué.

Cannibale (handicap - 4 pt)

Il ne vous suffit pas de tirer votre nourriture du sang des mortels. Vous pensez devoir aussi dévorer le cœur, le foie et autres organes riches en sang de la victime. Bien entendu, cela entraîne la mort de toutes vos victimes (à moins que vous ne soyez extrêmement créatif), ce qui peut mener à de nombreux problèmes avec le troupeau et votre propre conscience (et Voie). Les personnages ayant ce handicap doivent acquérir également l'atout Manducation (p. 311).

Social

Les atouts et handicaps sociaux représentent des faits du passé du personnage ou ses croyances, qui affectent ses relations avec les autres. De nombreux faits donnent aux autres des raisons de le respecter ou de le mépriser avant même de le connaître. Dans l'ensemble, le Conteur devrait simplement représenter ces attitudes dans l'interprétation des autres personnages. Cependant, ceux qui désirent des avantages ou pénalités plus concrets peuvent altérer la difficulté des tests sociaux dans les cas où l'atout ou le handicap entre en ligne de compte. En règle générale, augmentez la difficulté des tests du nombre de points du handicap ou réduisez-la du nombre de points de l'atout.

Croisé (atout -1 pt)

Vous portiez autrefois la croix des croisés et êtes revenu vainqueur de Terre Sainte, ayant accompli votre devoir envers Dieu et ceux qui vous entourent le savent. Vous pouvez avoir rejoint les forces de Richard Cœur de Lion et de Philippe Auguste au cours de la troisième croisade, celles d'André de Hongrie lors de la cinquième ou de l'empereur Frédéric lors de la sixième. Cette réussite vous accorde un statut spécial et une réputation parmi les chevaliers, seigneurs et dames qui n'ont jamais été en Outremer. Les baladins peuvent vous demander de leur raconter votre histoire, pour en faire un récit et d'autres vous demanderont votre avis sur les événements dans les royaumes latins ou en Espagne.

Père prestigieux (atout -1 pt)

Votre père a ou avait un grand statut au sein de sa cour ou de son clan et cela vous donne un certain prestige. Même si votre père n'a plus aucun rapport avec vous, votre simple lien de parenté vous marque à jamais. Ce prestige peut beaucoup vous aider dans vos tractations avec les anciens ou les autres nouveau-nés ou engendrer jalousies et mépris.

Gratitude (atout -1 à 3 pt)

Vous bénéficiez de la gratitude d'un ancien suite à quelque chose que votre père ou vous avez fait pour lui. La profondeur de la gratitude dépend du nombre de points que le joueur dépense. Pour un point, l'ancien peut devoir une faveur au personnage. Pour trois points, il pourrait bien lui devoir sa non-vie.

Hostilité du père (handicap -1 pt)

Votre père ne vous aime pas et vous veut du mal. À la moindre opportunité, il cherche activement à vous faire mal. Les alliés de votre père sont aussi contre vous. Il est donc possible que de nombreux anciens ne vous aiment pas.

Père infâme (handicap -1 pt)

Votre père était, et est peut-être encore, méprisé par les autres Caïnites, et indigne de leur confiance. Vous êtes donc méprisé et indigne de leur confiance. Cela vous poursuit même si vous répudiez votre père. Il est impossible d'échapper au sang.

Sosie (handicap -1 pt)

Vous ressemblez à un autre vampire, ce qui fait qu'on vous confond souvent avec lui. Cela peut provoquer de nombreuses situations inconfortables ou dangereuses, particulièrement si votre sosie a une terrible réputation ou est recherché pour un crime quelconque.

Terrible secret (handicap -1 pt)

Vous avez un secret quelconque qui, s'il était découvert, vous embarrasserait terriblement et ferait de vous un paria dans la communauté Caïnite locale. Il peut s'agir de n'importe quoi : du meurtre d'un ancien à faire partie de l'Hérésie Caïnite.

Ennemi (handicap -1 à 5 pt)

Vous avez un ennemi ou plusieurs, qui cherchent à vous faire mal. Le pouvoir de l'ennemi dépend du nombre de points dépensés. (Cinq points reflètent la colère d'un Mathusalem, d'un archimage ou d'un ennemi surnaturel puissant.)

Apostat (handicap -2 pt)

Vous avez publiquement renoncé à une Voie vampirique pour en choisir une nouvelle. Changer de Voie n'est

pas rare dans les premières années de la non-vie, mais vous l'avez fait de manière spectaculaire, peut-être en accusant votre ancienne foi d'être erronée ou en ridiculisant vos anciens professeurs. Vous êtes traité comme un traître par vos anciens camarades alors que vos nouveaux coreligionnaires se demandent encore si vous êtes vraiment fidèle à leur foi. Vous devez œuvrer deux fois plus dur pour avoir moitié moins de reconnaissance que vos pairs.

Païen Hérétique avoué (handicap -4 pt)

Soit vous n'êtes pas chrétien du tout, soit vous respectez une hérésie déclarée anathème par l'Église, comme celle des Cathares ou des Bogomiles. Même si les juifs, les musulmans et les païens ne sont pas rares en Europe, ils sont soumis à diverses formes d'oppression et d'isolement social dans une culture majoritairement chrétienne. De nombreux non-chrétiens font de leur mieux pour ne pas se mettre à dos la communauté chrétienne. Ils pratiquent leurs rites en privé, trouvent des groupes économiques et sociaux où ils sont tolérés ou appréciés et guettent les signes de ressentiment ou de haine. Pas vous. À cause de "fautes" passées ou de votre comportement actuel, vous êtes connu pour être un païen, ce qui est louche et maléfique aux yeux de la majorité chrétienne. Vous faites régulièrement face à la discrimination, aux accusations et même aux persécutions. Même parmi les non-vivants, vous êtes isolé, particulièrement parmi les chrétiens adeptes de la Voie des Cieux.

Parjure (handicap -4 pt)

Vous êtes un parjure connu. Vous avez trahi votre ancien suzerain et avez encore à faire vos preuves avant d'être accepté par les Caïnites pour lesquels vous avez trahi. Les anciens, les ancillas et même les nouveau-nés vous traitent avec méfiance et hostilité et votre réputation pourrait bien souiller celle de vos associés habituels.

Proie (handicap -4 pt)

Vous êtes poursuivi par un chasseur de sorcières fanatique qui pense (à raison) que vous êtes un danger pour l'humanité. Tous ceux avec lesquels vous vous associez, mortels ou Caïnites, pourraient être traqués aussi. Le chasseur peut, ou non, faire partie de l'Inquisition (voir p. 299).

Surnaturel

Les atouts et handicaps surnaturels reflètent les bizarreries de la Malédiction de Caïn. Même si tous les vampires subissent des limitations de base et ont des dons communs, chaque individu est unique. Les différences claniques représentent les particularités de leur Antédiluvien, qui les ont transmises à leurs infants.

Réaction normale des animaux (atout -1 à 2 pt)

Contrairement à la plupart des Caïnites, vous ne provoquez pas de réaction hostile ou perturbée chez les animaux que vous rencontrez. Les animaux vous traitent simplement comme un humain ordinaire. Pour un point, vous ne perturbez pas une espèce particulière. Pour deux points, vous ne faites pas réagir toutes les créatures ordinaires (même si, à la discrétion du Conteur, les animaux renommés pour leur affinité au surnaturel, comme les chats noirs ou les hiboux, peuvent réagir anormalement à votre présence).

Médium (atout -2 pt)

Vous possédez une capacité naturelle à sentir et entendre les esprits et fantômes. Même si vous ne les voyez pas, vous les sentez, leur parlez et, en les charmant ou suppliant, ils viennent auprès de vous. Vous pouvez même leur demander de l'aide ou des conseils, mais il y aura toujours un prix.

Résistance à l'occulte (atout -2, 4 ou 5 pt)

Vous avez une résistance innée contre les rituels d'une ou plusieurs formes de magies et pratiques, comme celles utilisées par les Tremeres, les sorciers Assamites, les Cappadociens ou les sorciers mortels. Pour deux points, vous êtes résistant à une seule forme de pratique magique (Sorcellerie Assamite, Sorcellerie koldunique, Mortis, Sorcellerie Séthite, Thaumaturgie ou n'importe quelle école de magie mortelle). Pour quatre points, vous êtes résistant à toutes les magies mortelles ou à toutes les magies non-vivantes. Pour cinq points, vous êtes résistant à toutes les pratiques magiques. Quelque soit le cas, la difficulté de toute magie appropriée dirigée contre vous, malveillante ou bienfaisante, est de deux points plus élevée. Cela ne concerne que les magies spécialement dirigées contre vous. Par exemple, un cadavre de chevalier animé par le Mortis peut vous frapper sans pénalité. Quelle que soit la nature de votre résistance, vous ne pourrez jamais apprendre une sorte *quelconque* de magie (qu'il s'agisse de Thaumaturgie, de Mortis ou d'une autre).

Chanceux (atout -3 pt)

Vous êtes né chanceux ou le Diable veille sur les siens. En tout cas, vous pouvez refaire trois tests ratés par histoire, même en cas d'échecs critiques. Ce n'est possible qu'une fois par test raté.

Esprit mentor (atout -3 pt)

Vous avez un compagnon et guide fantomatique. L'identité et les pouvoirs exacts de cet esprit sont au choix du Conteur, mais il peut être invoqué en cas de problème pour donner aide et conseils.

Inaliénabilité (atout -3 pt)

Vous êtes immunisé contre tout serment du sang. Pourtant, la Domination, la Présence et les autres formes d'influence vous touchent autant que les autres vampires. Les Tremeres ne peuvent pas choisir cet atout.

Oracle (atout -3 pt)

Vous voyez et interprétez les signes et augures. Vous savez tirer profit de ces augures car ils vous donnent des indices sur le futur et des avertissements sur le présent.

Lorsque le Conteur pense que vous pouvez voir un augure, vous devrez tester votre Perception + Occulte, la difficulté dépendant de la clarté de l'augure. Si vous le percevez, testez votre Intelligence + Occulte pour interprétez ce que vous avez vu, la difficulté dépendant, là encore, de la complexité de l'augure.

Grand amour (atout -4 pt)

Comme les personnages des chansons des troubadours, vous avez découvert, trop tard peut-être, le grand amour. Il s'agit d'un mortel, mais il (ou elle) est au centre de votre existence et vous incite à survivre dans les ténèbres et le désespoir. Lorsque vous souffrez, penser à votre grand amour vous donne la force de persévérer. Cet atout vous donne un succès automatique à tous les tests de Volonté, qui ne peut être annulé que par un échec critique. Cela peut être un don fabuleux, mais aussi une gêne, car un grand amour nécessite protection et, à l'occasion, aide.

Neuf vies (atout -6 pt)

Le destin vous permet de vous approcher de la Mort Ultime et pourtant d'y survivre. Lorsque se produit un test qui devrait résulter en votre mort, le test est recommencé. Si le prochain test est réussi, alors vous survivez, et l'une de vos neuf vies est achevée. Si le second test échoue, vous le recommencez, jusqu'à obtenir un succès ou que vos neuf vies soient épuisées. Le Conteur devrait soigneusement tenir le compte du nombre de vies restant au personnage.

Allergie à l'ail (handicap -1 pt)

Vous ne supportez pas l'ail et la moindre odeur d'ail vous oblige à sortir d'une pièce, à moins de réussir un test de Volonté (difficulté basée sur la force de l'odeur).

Contact glacé (handicap -1 pt)

Les plantes flétrissent à votre approche et meurent à votre contact. Votre contact ôte toute chaleur aux êtres vivants, comme si vous étiez fait de glace. Cependant, lorsque vous marchez dans la forêt ou traversez un champ, vous ne semez pas des empreintes de mort. Vous laissez pourtant de petites trouées de feuilles mortes et pourrissantes. Quelqu'un qui vous traquerait en pleine nature a un bonus de -2 à la difficulté, à cause de ces marques.

Initié d'une Voie (handicap -1 pt)

Vous venez de choisir votre Voie de l'illumination et n'avez pas encore connu d'instant de vérité. Même si vous comprenez les doctrines et enseignements de votre Voie au niveau intellectuel, vous ne les avez pas mis à l'épreuve de la Bête et ne pouvez donc pas prétendre être un véritable adepte. Cela peut-être lié à une Étreinte récente ou a un changement de Voie (auquel cas le handicap Apostat peut vous convenir, voyez p. 314). Vous n'avez pas l'aura typique de votre Voie et avez une pénalité de +1 aux tests pour résister à la frénésie ou au Rötschreck. Mais il vous est plus facile de changer de Voie si vous souhaitez le faire (voir p. 275).

Sans reflet (handicap -1 pt)

Vous ne projetez pas de reflet. Cela peut avoir un effet ennuyeux lorsque vous tentez de vous faire passer pour un humain. Les vampires du clan Lasombra ont automatiquement ce handicap sans que cela leur rapporte de points (et il est possible que l'on vous prenne pour l'un d'eux si vous avez ce handicap).

Pourchassé par un démon (handicap -1 à 4 pt)

Un démon s'intéresse particulièrement à vous. Il vous apparaît occasionnellement, et use de menaces, de pots de vin ou de mots doux pour vous rallier à sa cause. Parfois, il vous demande simplement d'accomplir des choses inoffensives. Parfois, il vous demande de devenir son éternel serviteur. Parfois, il vous offre faveur ou informations sans piège apparent. Quel que soit le cas, il ne sert pas vos intérêts, mais ceux de ses maîtres diaboliques. Pour une raison quelconque, le démon voit en vous un instrument particulièrement utile pour piéger les âmes mortelles dont il se nourrit et même s'il vous accorde de temps à autre un avantage de courte durée, pour lui, vous êtes remplaçable. À certains moments de la chronique, il tentera probablement de disposer de vous de manière déplaisante.

Les détails du démon et sa personnalité sont laissés en grande partie à l'appréciation du Conteur, mais le nombre de points dépensés détermine certaines choses. Un démon mineur (handicap à 1 pt) peut être un diablotin ennuyeux, incapable de faire mieux que vous distraire, vous voler de petits objets et réclamer des âmes. Ses plans sont peu impressionnants, mais peuvent être contrariants. Une créature plus importante (handicap à 4 pt) est votre

égale sur le plan physique et peut concocter d'horribles plans machiavéliques pour faire de vous son esclave. (Pour en savoir plus sur les démons, allez en p. 300).

Malédiction (handicap -1 à 5 pt)

Vous êtes sous le coup d'une malédiction surnaturelle. La force et l'étendue de cette malédiction dépendent du nombre de points. En voici quelques exemples :

• Si vous révélez un secret qui vous avait été confié, votre trahison vous causera du tort (1 pt).

• Vous bégayez terriblement lorsque vous tentez de décrire ce que vous avez vu ou entendu (2 pt).

• Les outils cassent ou ne fonctionnent plus lorsque vous tentez de vous en servir (3 pt).

• Vous êtes condamné à vous faire des ennemis des êtres aimés ou des personnes que vous admirez le plus (4 pt).

• Vos réussites et triomphes finiront par être ternis ou souillés d'une certaine manière (5 pt).

Tous les autres handicaps surnaturels (ainsi que de nombreux autres) peuvent également servir de malédiction. Il appartient au Conteur de décider si vous pouvez lever cette malédiction, mais il vous faudrait au moins vous amender auprès de ceux que vous avez offensés.

Dérange les animaux (handicap -2 pt)

Avec ce handicap, tous les animaux naturels que vous rencontrez sont automatiquement et gravement incommodés par votre présence. C'est plus marqué encore que la réaction normale des animaux face aux Caïnites. Les créatures paniquent et fuient et quelques-unes, très rares, attaquent. Il est impossible de calmer les créatures avec Animaux. Il faut de l'Animalisme ou une gorgée de sang vampirique (qui transforme l'animal en goule) pour les calmer.

Etreinte impossible (handicap -2 pt)

Suite à votre génération élevée ou à un autre facteur, vous ne pouvez pas transmettre la Malédiction de Caïn. Peu importe le montant de vitæ que vous ferez boire à un mortel fraîchement drainé, il ne deviendra pas un non-vivant. Il est possible qu'un personnage ne sache pas qu'il ne peut pas Étreindre jusqu'au moment de vérité, lorsque son infant potentiel reste mort à ses pieds. Ce handicap est commun parmi les membres de la 12ème génération. En fait, jusqu'à récemment, tout le monde pensait que les vampires de 12ème génération ne pouvaient pas engendrer. Vous pouvez tout de même créer des goules et des serments du sang normalement.

Présence dérangeante (handicap -2 pt)

Les mortels ont instinctivement conscience de votre nature non-vivante. Ils sont donc anxieux et mal à l'aise en votre présence. Suite à cela, les difficultés de tous les tests liés à des interactions sociales avec des mortels augmentent de deux points.

Folie sanglante (handicap -2 à 4 pt)

La malédiction que les infernalistes Baalis ont infligée à la caste des guerriers Assamites est retombée sur vous. Vous êtes maudit à avoir toujours faim du sang des autres Caïnites. Dès que vous goûtez au sang Caïnite, vous devez réussir un test de Maîtrise de soi (difficulté 8). Sinon, vous succombez à une frénésie alimentaire durant laquelle vous ferez *n'importe* quoi pour vous gorger d'autant de sang qu'il est physiquement possible. Si vous suivez une Voie qui préconise l'Instinct, vous succombez instantanément à cette frénésie. Il est impossible d'effectuer un test et le handicap vaut 4 points. Vous pensez souvent aux autres Caïnites – même aux Enfants d'Haqim – comme à des calices potentiels et non à des égaux.

Ce handicap se trouve principalement parmi la caste guerrière Assamite. Il est bien plus rare parmi les sorciers et vizirs, n'affectant que ceux qui ont bu la vitæ de guerriers ou passent la majeure partie de leur temps avec eux. Il est quasiment inconnu parmi les autres clans.

Hanté (handicap 3 pt)

Vous êtes hanté par un esprit tourmenté et en colère, certainement le fantôme d'une de vos premières victimes. Cet esprit tente de vous déranger, particulièrement quand vous vous nourrissez et fait de son mieux pour vous transmettre son angoisse, ainsi qu'à toute personne en votre présence. Le Conteur détermine la nature exacte de l'esprit, ses pouvoirs et s'il peut ou non trouver le repos.

Etreinte des Damnés (handicap -4 pt)

Il n'y a aucun plaisir dans votre Baiser, seulement la terreur et la douleur. Les mortels dont vous vous nourrissez se débattent et hurlent tant que vous tentez de vous nourrir, vous obligeant à vous accrocher à eux aussi longtemps que vous désirez boire leur sang. Selon la Voie du vampire et son niveau, cela peut provoquer un test de dégénérescence, à la discrétion du Conteur.

Incapacité à traverser l'eau vive (handicap -4 pt)

Vous ne pouvez pas traverser l'eau vive sans endurer de douleurs physiques et la colère de la Bête. Pour que vous traversiez plus de cinquante centimètres d'une eau pas tout à fait stagnante, vous devez tester votre Courage (difficulté 6 à 8 selon la longueur de la traversée). Un échec signifie que vous refusez de traverser, un échec critique provoque le Rötschreck. Un succès vous permet de traverser, mais non sans douleur. Vous perdez un niveau de dégâts contondants non encaissables par tour de traversée. Si vous plongez dans l'eau au lieu d'utiliser un pont, les dégâts sont aggravés.

Sang faible (handicap -5 pt)

Votre sang ne porte qu'une fraction du pouvoir qui est l'héritage de Caïn. Vous pouvez faire partie de la détestée 13ème génération, être un Caitiff ou souffrir d'une affliction quelconque, mais votre vitæ a bien du mal à alimenter votre forme non-vivante. Toutes les dépenses en points de sang sont doublées (par exemple pour alimenter une Discipline ou guérir des dégâts) et vous ne pourrez jamais apprendre une Discipline au-delà de quatre points. Il faut également six gorgées pour qu'un esclave

soit soumis à un serment du sang et vous êtes incapable de créer des goules ou des infants. Vous ne pouvez pas prendre le handicap Étreinte impossible (p. 317) qui est déjà inclus dans votre Sang faible.

Sensibilité à la lumière (handicap -5 pt)

Vous êtes encore plus sensible aux rayons du soleil que les autres vampires. Le soleil provoque deux fois plus de dégâts que la normale et la lumière de la lune peut provoquer des dégâts létaux, à la manière du soleil. Pour cela, elle doit éclairer directement votre peau. Les Disciplines de Seth et les Lasombras, qui sont sensibles à la lumière suite à leur faiblesse clanique, peuvent prendre ce handicap pour refléter une sensibilité accrue. Ils doublent alors les dégâts augmentés que le soleil cause à leurs camarades de clan.

Sombre destin (handicap -5 pt)

Vous êtes destiné à trouver la Mort Ultime ou, pire, à endurer une agonie éternelle. Peu importe ce que vous faites, vous n'échapperez pas à ce terrible destin. À un certain point de la chronique, ce terrible destin s'abattra sur vous. Plus inquiétant encore est le fait que vous ayez des visions de ce destin parfois. Le malaise que vous inspire ces images nécessite une dépense de Volonté temporaire. Sinon, vous perdez un dé à toutes vos actions jusqu'à la fin de la nuit. Il appartient au Conteur de déterminer quelle est la nature exacte de votre destin et quand il frappera.

Aura faible (atout ou handicap -2 pt)

Votre personnalité et attitude ont relativement peu d'effets inconscients sur les autres. Vous pouvez être un maître de Présence ou de toute autre forme de manipulation, mais tout est intentionnel. Votre aura de Voie est très faible, ne se manifestant que si vous en êtes un exemple ou réprouvez ses préceptes. Les modificateurs d'aura sont les suivants :

Niveau de Voie	Modificateur d'aura
10 – 9	difficulté -1
8 – 3	pas de modificateur
2 – 1	difficulté +1

Ce trait est un atout si votre niveau initial de Voie est inférieur ou égal à 4 et un handicap s'il est supérieur ou égal à 5. Le Conteur peut également décider que vous ne provoquez pas d'effets inconscients de Présence (voir p. 210). Pour tout savoir sur les Voies et les auras, consultez la p. 163.

Aura puissante (atout ou handicap -2 pt)

Le pouvoir de votre personnalité et apparence est tel qu'il ressort et affecte les autres avec une facilité déconcertante. D'autres, qu'ils soient mortels ou vampires, ont une puissante première impression de vous qui influe sur leurs interactions avec vous. Votre aura de Voie est bien plus puissante que celle des autres vampires de même niveau. Les modificateurs d'aura sont les suivants :

Niveau de Voie	Modificateur d'aura
10	difficulté -3
9 – 8	difficulté -2
7 – 6	difficulté -1
5	pas de modificateur
4 – 3	difficulté +1
2	difficulté +2
1	difficulté +3

Ce trait est un atout si votre niveau initial de Voie est supérieur ou égal à 5 et un handicap s'il est inférieur ou égal à 4. Pour tout savoir sur les Voies et les auras, consultez la p. 163.

Le Bestiaire du Moyen Âge

Les animaux font partie intégrante de la vie médiévale. La vaste majorité de la population vit de la terre, travaille les champs avec l'aide d'animaux de bât et élève des volailles, des cochons et des chèvres pour leur viande, les œufs et le fromage. Les bêtes sauvages, des ours aux cerfs en passant par les loups errent dans les interminables forêts. Même dans les villes, les animaux sont omniprésents, non seulement sous la forme de rats et de charognards, mais aussi de chiens, cochons, chèvres et volaille qui font partie des maisons de toute taille. Et bien sûr, les chevaliers médiévaux dérivent leur statut de leur étalon. Le bestiaire ci-après détaille les bêtes les plus communes ainsi que certaines des choses ésotériques qui hantent la nuit.

Les caractéristiques des animaux

Comme les personnes, les animaux sont représentés par des traits qui quantifient leurs capacités dans **L'Âge des Ténèbres**. Ces traits sont similaires mais sensiblement différents de ceux utilisés pour les mortels et les vampires.

- **Attributs :** Les animaux naturels ont cinq Attributs au lieu de neuf. Leurs Attributs physiques (Force, Dextérité, Vigueur) fonctionnent comme ceux des mortels, même si les animaux ne sont pas capables des mêmes exploits de force (voir p. 234) suite à leur incapacité à soulever les choses. Les animaux n'ont que deux Attributs mentaux : Perception et Astuce. La Perception est la même que pour les mortels, c'est une compilation des divers sens. La plupart des animaux ont une Perception assez élevée qui peut dépasser 5. L'Astuce est une mesure basique des instincts de l'animal et de ses dons pour la survie. En termes simples, elle mesure la capacité d'un animal à échapper aux prédateurs et l'aptitude des prédateurs à attraper une proie.
- **Volonté :** La Volonté est la même pour les animaux ou pour les gens : une mesure de la force mentale et de la résistance aux influences externes. Les animaux ne peuvent pas dépenser de points de Volonté.

• **Niveaux de santé :** Selon leur taille, les animaux ont un nombre de niveaux de santé différents. Ils sont exprimés en terme de pénalités aux groupements de dés. Les animaux dont le niveau de santé va jusqu'à l'Invalidité survivent plus longtemps que ceux qui ne l'ont pas. Les autres meurent lorsqu'ils n'ont plus de niveaux de santé.

• **Attaques :** La plupart des animaux ont une forme d'arme naturelle ou une attaque spéciale, des ruades des chevaux aux morsures des loups. Les morsures, coups de griffe et de corne infligent généralement des dégâts létaux. Les piétinements et coups de patte infligent des dégâts contondants.

• **Capacités :** Les animaux ont des Capacités pour représenter leur efficacité naturelle dans des domaines comme le pistage (Vigilance et Survie), leurs attaques naturelles (Bagarre) et l'esquive (Athlétisme, Esquive). Les capacités listées entre parenthèses résultent de l'entraînement auprès d'humains. (Gardez votre bon sens dans l'application de ces Capacités : peu importe son niveau en Athlétisme, un chat ne peut pas lancer de javeline !)

• **Niveau de contrôle :** Utilisé pour les montures et autres animaux de bât, le niveau de contrôle mesure la placidité de la bête. Plus le niveau est élevé, plus il faut être doué pour faire obéir la bête (voir p. 251).

• **Réserve de sang :** Le sang des animaux nourrit bien moins les Caïnites que la vitæ humaine. Un point de sang d'une vache représente bien plus de liquide qu'un point de sang humain. Même les gros animaux ont bien moins de points de sang que les humains.

Les goules animales

À la discrétion du Conteur, les bêtes suivantes peuvent être transformées en serviteurs goules si elles ingèrent occasionnellement le sang d'un vampire. Ces compagnons gagnent de la Volonté, un point de Puissance, une réserve de sang de 10 et des Capacités "entraînées" que les animaux sauvages n'ont pas.

Les animaux de la maison et de la ferme

Chat

Force 1, Dextérité 3, Vigueur 3, Perception 4, Astuce 4
Volonté : 3, **Niveau de santé :** OK, -1, -2, -5, Invalidité
Attaques : Griffure ou morsure, un dé (létaux)
Capacités : Athlétisme 2, Bagarre 2, Escalade 3, Esquive 3, Furtivité 4, Intimidation 2, Vigilance 3 (Empathie 2, Subterfuge 2)
Réserve de sang : 1

Chien

Force 4, Dextérité 3, Vigueur 3, Perception 6, Astuce 3
Volonté : 5, **Niveau de santé :** OK, -1, -1, -2, -2, -5, Invalidité
Attaques : Morsure, cinq dés (létaux). Griffure, quatre dés (létaux)
Capacités : Athlétisme 2, Bagarre 3, Vigilance 3 (Esquive 3, Empathie 2, Furtivité 2, Intimidation 3)
Réserve de sang : 2

Cheval

Force 4, Dextérité 2, Vigueur 3, Perception 3, Astuce 3
Volonté : 2, **Niveau de santé :** OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Invalidité
Attaques : Piétinement ou ruade, six dés (contondants). Morsure, trois dés (létaux)
Capacités : Athlétisme 2, Bagarre 1, Vigilance 3
Niveau de contrôle : 3
Réserve de sang : 6

Cheval de guerre

Force 6, Dextérité 2, Vigueur 5, Perception 3, Astuce 3
Volonté : 4, **Niveau de santé :** OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Invalidité
Attaques : Piétinement ou ruade, sept dés (contondants). Morsure, trois dés (létaux)
Capacités : Athlétisme 2, Bagarre 3, Empathie 2, Intimidation 2, Vigilance 3
Niveau de contrôle : 3
Réserve de sang : 8

Cochon Sanglier

Force 2/4, Dextérité 2, Vigueur 4/5, Perception 3, Astuce 3
Volonté : 3, **Niveau de santé :** OK, OK, -1, -1, -2, -4, Invalidité
Attaques : Morsure, deux/quatre dés (létaux). Les sangliers encornent pour cinq dés (létaux)
Capacités : Athlétisme 2, Bagarre 2, Vigilance 2 (Intimidation 2)
Réserve de sang : 3/4

TABLEAU DES CHEVAUX ET DES MONTURES

Monture	Niveau de contrôle	Dégâts de piétinement	Mouvement (m/tour)	Notes
Cheval de monte	3	6 C	15	
Cheval arabe	2	5 C	20	Disponible uniquement en Espagne ou sur les terres des Sarrasins.
Cheval de guerre	3	7 C	12	
Chameau	4	5 C	10	Disponible uniquement sur les terres des Sarrasins. Difficulté de -1 pour éviter de se faire piétiner.
Éléphant	4	9 C	10	Difficulté de -2 pour éviter de se faire piétiner.

Mouton

Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2, Perception 1, Astuce 1
Volonté : 2, **Niveau de santé :** OK, -1, -1, -3, Invalidité
Attaques : Aucune, sauf les béliers qui peuvent encorner pour trois dés (létaux)
Capacités : Empathie 2, Vigilance 2
Réserve de sang : 3

Mule

Force 4, Dextérité 2, Vigueur 3, Perception 1, Astuce 1
Volonté : 6, **Niveau de santé :** OK, OK, -1, -2, -4, Invalidité
Attaques : Ruade, cinq dés (contondants). Morsure, deux dés (létaux)
Capacités : Bagarre 2, Esquive 2, Vigilance 2
Niveau de contrôle : 4
Réserve de sang : 4

Rat

Force 1, Dextérité 2, Vigueur 3, Perception 5, Astuce 4
Volonté : 4, **Niveau de santé :** OK, -1, -5
Attaques : Morsure, un dé (létaux)
Capacités : Bagarre 1, Esquive 3, Furtivité 3, Vigilance 2
Réserve de sang : 1/4 (quatre rats représentent un point de sang)

Vache Boeuf

Force 3/5, Dextérité 2, Vigueur 3/5, Perception 2, Astuce 1/2
Volonté : 2, **Niveau de santé :** OK, OK, -1, -1, -3, -3, Invalidité
Attaques : Morsure, trois dés (létaux). Encorne, six dés (létaux)
Capacités : Bagarre 0/3, Vigilance 2
Niveau de contrôle : 2
Réserve de sang : 8

Les animaux de la nature et des forêts

Biche Cerf

Force 1/3, Dextérité 3, Vigueur 2/3, Perception 4, Astuce 2
Volonté : 3, **Niveau de santé :** OK, OK, -1, -1, -3, -5, Invalidité
Attaques : Aucune/Encorne, cinq dé (létaux)
Capacités : Bagarre 2, Empathie 2, Esquive 2, Furtivité 2, Vigilance 2
Réserve de sang : 5/7

Chauve-souris

Force 1, Dextérité 3, Vigueur 2, Perception 6, Astuce 2
Volonté : 2, **Niveau de santé :** OK, -1, -3
Attaques : Morsure, un dé (létaux)
Capacités : Esquive 3, Furtivité 2, Vigilance 3
Réserve de sang : 1/4 (quatre chauves-souris représentent un point de sang)

Lièvre

Force 1, Dextérité 3, Vigueur 2, Perception 5, Astuce 5
Volonté : 1, **Niveau de santé :** OK, -1, -2, -3
Attaques : Morsure, deux dés (létaux). Coup violent et rapide des pattes arrières dans une situation désespérée, un dé (contondants)
Capacités : Empathie 1, Esquive 2, Furtivité 4, Vigilance 2
Réserve de sang : 3

Loup

Force 3, Dextérité 3, Vigueur 3, Perception 6, Astuce 4
Volonté : 3, **Niveau de santé :** OK, -1, -1, -3, -5, Invalidité
Attaques : Griffure ou morsure, quatre dés (létaux)
Capacités : Athlétisme 1, Bagarre 3, Esquive 1, Furtivité 2, Vigilance 2
Réserve de sang : 2
Notes : Les vampires qui se transforment en loups se déplacent au double de leur vitesse de course normale.

Oiseaux de proie

Force 2, Dextérité 3, Vigueur 3, Perception 7, Astuce 4
Volonté : 3, **Niveau de santé :** OK, -1, -1, -2, -5
Attaques : Griffure, deux dés (létaux)
Capacités : Athlétisme 2, Bagarre 1, Esquive 2, Intimidation 2, Vigilance 3 (Bagarre 3, Empathie 4, Intimidation 4)
Réserve de sang : 1/2 (deux gros oiseaux représentent un point de sang)
Notes : Cet archétype peut représenter un faucon, un corbeau, un hibou ou même un vautour. Généralement, un oiseau peut voler entre 40 et 80 km/h.

Ours

Force 5, Dextérité 2, Vigueur 5, Perception 3, Astuce 3
Volonté : 4, **Niveau de santé :** OK, OK, OK, -1, -1, -1, -3, -3, -5, Invalidité
Attaques : Griffure, sept dés (létaux). Morsure, cinq dés (létaux)
Capacités : Bagarre 3, Furtivité 1, Intimidation 2, Vigilance 3
Réserve de sang : 5

Les bêtes merveilleuses et terribles

Les bêtes qui suivent sont plus imaginaires que réelles. Les créatures démoniaques servent les démons et les infernalistes, les cadavres ambulants résultent de l'utilisation de la branche de l'Animation cadavérique du Mortis (p. 199) alors que les goules plus étranges servent les Démons modeleurs de chair. De nombreuses créatures ont souvent tous les Attributs et sont assez (ou très) intelligentes, au sens humain du terme. Les Disciplines sont mentionnées avec les Capacités des créatures. Pour en savoir plus sur les goules et les démons, consultez respectivement les pages 293 et 300.

Cerbère

Attributs : Force 4, Dextérité 3, Vigueur 4, Perception 6, Astuce 3

Volonté : 4, **Niveaux de santé :** OK, -1, -1, -2, -2, -5, Invalidité

Attaque : Griffure, trois dés (létaux). Morsure, cinq dés (létaux). Les plaques d'armure leur donnent un +1 aux tests pour encaisser (cerbères Tzimisces uniquement)

Capacités : Athlétisme 2, Bagarre 3, Esquive 3, Furtivité 2, Intimidation 3, Vigilance 3, Endurance 1, Puissance 1

Réserve de sang : 10

Notes : Cet archétype illustre toutes les goules canines utilisées par les vampires comme gardes ou chasseurs. Les Tzimisces y ajoutent leur propre touche, en usant de la Vicissitude pour créer des protubérances ou plaques osseuses.

Chevalier cadavérique Athanatos

Attributs : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 4, Charisme 0, Manipulation 0, Apparence 0, Perception 1, Intelligence 1, Astuce 2

Volonté : 0, **Niveaux de santé :** 0, 0, 0, 0, 0, -5

Attaque : Coup de poing, Force +1 dégâts contondants. L'*Athanatos* typique est armé d'une épée (Force +4, létaux) et porte une armure légère ou composée (encaissement +3)

Capacités : Athlétisme 2, Bagarre 2, Esquive 3, Mêlée 3, Tir à l'arc 2

Notes : L'*Athanatos* (mot grec signifiant "sans mort") est un terrible guerrier sorti de la tombe par la branche de l'Animation cadavérique. Si le Cappadocien maintient son contrôle sur le chevalier, il lui obéit. L'*Athanatos* se déplace comme un humain normal. Comme il est mort, il est immunisé contre les effets de la plupart des Disciplines altérant l'esprit et encaisse les dégâts létaux et contondants comme les vampires.

Familier démoniaque

Attributs : Force 2, Dextérité 4, Vigueur 3, Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 0, Perception 4, Intelligence 3, Astuce 4

Volonté : 5, **Niveaux de santé :** OK, OK, -1, -1, -1, Dissipé

Attaque : Griffure, trois dés (létaux). Possibilité de poison, trois à cinq dés (létaux)

Capacités : Esquive 3, Furtivité 4, Occulte 5 (les familiers peuvent enseigner leurs connaissances à leur maître), Passe-passe 4, Animalisme (du même type que la forme du familier uniquement) 3, Auspex 2, Célérité 3

Réserve de sang : 5

Notes : Les familiers sont de petits démons liés à un maître. Ils apparaissent généralement sous la forme de petits animaux (crapauds, chats, furets et corbeaux étant les plus communs) et servent d'espions. Les familiers doivent être nourris du sang de leur maître chaque semaine ou maigrissent et meurent. Ils peuvent avoir divers pouvoirs ésotériques semblables à des rituels de Thaumaturgie de bas niveau, à la discrétion du Conteur.

Gardien démoniaque

Attributs : Force 5, Dextérité 2, Vigueur 5, Charisme 0, Manipulation 0, Apparence 0, Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2

Volonté : 5, **Niveaux de santé :** OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -3, -5, Dissipé

Attaque : Griffure, morsure et étreinte, sept dés + Puissance (létaux)

Capacités : Bagarre 5, Furtivité 5, Endurance 3, Puissance 4

Réserve de sang : 10

Notes : Ces démons mineurs sont liés à un lieu pour le protéger ainsi que son contenu. Ils ne reconnaissent que celui qui les a invoqués et tentent de manger tous les autres. Ils sont stupides et lents, mais immensément forts et résistants. La plupart ont une forme d'araignée ou de crapauds géants recouverts d'une substance gluante. Certains peuvent avoir des morsures venimeuses ou d'autres Capacités.

Goule de guerre szlachta

Attributs : Force 4, Dextérité 3, Vigueur 4, Charisme 1, Manipulation 3, Apparence 0, Perception 3, Intelligence 2, Astuce 2

Volonté : 4, **Niveaux de santé :** OK, -1, -1, -2, -2, -5, Invalidité

Attaque : Armes sculptées en os, Force +2 dés (contondants ou létaux selon l'arme). Morsure, quatre dés (létaux). L'armure de plaques accorde un +1 dé aux groupements de dés d'encaissement

Capacités : Athlétisme 2, Bagarre 3, Vigilance 3, Puissance 1

Réserve de sang : 10

Notes : Les *szlachtas* (usage ironique d'un terme dialectal polonais signifiant "aristocrate") sont des goules de garde utilisées par les Tzimisces. Les Démons modèlent ces serviteurs en des créatures difformes grâce à la Vicissitude, procédé qui détruit souvent l'esprit du *szlachta*, en faisant un tueur fou.

Goule de guerre vozhd

Attributs : Force 8, Dextérité 2, Vigueur 6

Volonté : 5, **Niveaux de santé :** OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -3, -3, -3, -3, Invalidité

Attaque : Coup de poing, huit dés + Puissance (contondants). Étouffement, six dés + Puissance (létaux). Morsure, huit dés (létaux). Le *vozhd* a de nombreux membres et peut faire des attaques multiples. Il bénéficie de cinq dés supplémentaires à répartir entre ces attaques, même si aucune attaque ne peut avoir un groupement de dés supérieur à la Dextérité + Bagarre de la goule.

Capacités : Bagarre 2, Intimidation 5, Vigilance 4, Endurance 4, Puissance 6

Réserve de sang : 20

Notes : Ces monstres composites sont utilisés comme des engins de siège vivants par les seigneurs de guerre Tzimisces. Un *vozhd* est composé de plusieurs goules fondues ensemble par la magie koldunique et la Vicissitude en un seul béhémoth. Sa Force, ses niveaux de santé, ses dés d'attaques multiples, ses Disciplines et sa réserve de sang dépendent tous du montant de "matière première" utilisé. Cet archétype représente un *vozhd* fait de quatre goules.

Serviteur cadavérique

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 3, Charisme 0, Manipulation 0, Apparence 0, Perception 2, Intelligence 1, Astuce 1

Volonté : 0, **Niveaux de santé :** 0, 0, 0, -2, -2

Attaque : Aucune

Capacités : Artisanats 1, Sénéchal 2

Réserve de sang : 0

Notes : Les serviteurs cadavériques sont des corps en loques qui retrouvent un semblant de vie grâce à la branche

de l'Animation cadavérique. Ils servent d'assistants et obéissent à leur maître. Ils ne peuvent pas parler et se déplacent lentement, à raison de cinq mètres par tour. Comme ils sont morts, ils sont immunisés contre les effets de la plupart des Disciplines altérant l'esprit et encaissent les dégâts létaux et contondants comme les vampires.

Serviteur homoncule

Attributs : Force 1, Dextérité 4, Vigueur 1, Charisme 0, Manipulation 0, Apparence 0, Perception 3, Intelligence 1, Astuce 2

Volonté : 0, **Niveaux de santé :** OK, -5

Attaque : Pince, frappe ou griffe, deux dés (contondants)

Capacités : Athlétisme 1, Esquive 2, Furtivité 2, Vigilance 1

Réserve de sang : 0

Notes : Les homoncules Cappadociens sont des parties de cadavres (généralement une main) qui reprennent vie grâce à la branche d'Animation cadavérique. Ils servent d'assistants de laboratoires et d'espions. Ils peuvent se déplacer de deux mètres par tour.

Les meutes et essaim

Même si les traits indiqués ici sont ceux des créatures individuelles, certains animaux attaquent en masse. De plus, il est assez théâtral pour un ancien vampire de submerger ses victimes de vermine ou de suppôts canins. Si un essaim de frelons ou une horde de rats s'en prend aux personnages, utilisez les règles suivantes.

Au lieu de tenter de déterminer ce que fait chaque membre de la meute ou de l'essaim, effectuez simplement un test pour savoir si le groupe blesse un personnage. Décrivez les résultats.

Chaque type de bête est mentionné dans le tableau ci-après. Testez le groupement de dés de dégâts indiqué une fois par tour (difficulté 6) et laissez les personnages tenter d'esquiver ou d'encaisser le résultat. Ces dégâts sont létaux (contondants dans le cas de créatures petites ou faibles). Les meutes attaquent une fois par tour et par cible et agissent selon l'initiative indiquée dans le tableau.

Si le personnage esquive, il peut se déplacer normalement durant le reste du tour. Sinon, ses attaquants le ralentissent à la moitié de son mouvement normal. S'ils infligent plus de trois niveaux de santé de dégâts en un tour (après encaissement) ou si le joueur obtient un échec critique, le personnage est plaqué et submergé. Il peut se déplacer d'un ou deux mètres par tour et la difficulté de l'essaim pour infliger des dégâts n'est plus que de 5. Les efforts pour se relever et continuer d'avancer ont des difficultés plus élevées que la normale (la difficulté est alors généralement de 7 ou 8).

Les niveaux de santé indiqués reflètent le montant de dégâts nécessaires pour dissiper une meute ou un essaim. Deux niveaux de santé supplémentaires détruisent totalement les attaquants. Les flèches et petites armes de mêlée (couteaux, griffes, mains nues) infligent un seul niveau de santé par frappe, peu importe le nombre d'attaque ou de dégâts obtenus (cela signifie que chaque frappe ne touche qu'une créature). Les armes de mêlée plus grandes (épées, bâtons, planches) infligent des dégâts normaux (chaque dégât obtenu élimine un niveau de santé à l'essaim dans son ensemble), de même que les attaques affectant une zone (feu grégeois, tempête de neige, rafales de vent). Les essaims et meutes n'encaissent pas.

Selon la taille de la meute, deux personnages ou plus peuvent être affectés par elle et l'attaquer en retour. Toute personne aidant un personnage submergé peut également être attaquée. Un humain peut semer certaines meutes ou essaims (composés de rats ou d'insectes), mais il est inutile d'escompter perdre les autres (composés d'hyènes ou d'oiseaux).

Animal	Dégâts	Niveaux de santé	Initiative
Petits insectes	1	5	2
Gros insectes	2	7	3
Insectes volants	2	5	4
Oiseaux, chauves-souris	4	9	5
Rats	3	7	3
Gros rats (de plus de 30cm)	4	9	3
Chats sauvages	4	6	6
Chiens sauvages	6	15	4

BOUGON 02

Constancia regarde au fond du Puits des Ossements

au centre du Temple d'Erciyas. Elle avait déjà regardé de nombreuses fois au plus profond du temple, mais jamais avec facilité. Les restes osseux de nations entières de morts sont alignés contre les murs du temple et sur la margelle du puits profond en son centre. Dans ce puits tourbillonne une brume ténébreuse qui cache les secrets des morts et elle s'est avancée vers eux avec une offrande de deux coupes.

"Tout ce qui est mort porte l'écho de sa vie" murmure-t-elle en grec, tel qu'elle le parlait de son vivant, et elle renverse la coupe dans sa main gauche. Une fine cendre grise tombe dans la brume, formant un petit nuage de cendre semblable à un bûcher funéraire.

"Tout ce qui vit entend l'appel de sa mort." Elle poursuit l'incantation et verse la coupe tenue dans sa main droite. Rouge et lourd, le sang frais s'écoule en noirs flots dans la brume. Elle poursuit, alors que les moines vêtus de noir entament un sourd chant.

"Nous, qui sommes au seuil de la tombe, gelés dans l'instant entre la vie et la mort, cherchons ces échos et les appelons pour qu'ils nous guident. Nous en appelons aux restes des morts et aux pleurs des mourants pour qu'ils nous répondent."

Un claquement résonne dans la salle, alors que les os répondent à l'appel de la prêtresse et frissonnent en souvenir de leur vie. La porte de la grande arche orientale s'ouvre et le sacrifice entre. Jeune et à la peau basanée, le garçon irradie d'une beauté presque douloureuse. Il ne regarde pas autour de lui, mais avance, les yeux vides à l'exception de la lueur de pouvoir qui l'a mené jusqu'ici.

Lorsqu'il s'arrête devant le puits, Constancia le regarde. "Aucun esclave ne peut nourrir le puits. Libère-toi."

Les yeux de l'enfant perdent leur regard froid et la panique apparaît sur son visage. Il regarde à gauche et à droite, comme s'il voyait cette tombe élaborée pour la première fois. Les moines le saisissent de leur force non-vivante et le poussent. Durant une seconde, éternelle et douce, il reste suspendu au bord du puits. Puis, dans un hurlement, il tombe dans le banc tourbillonnant de brume.

Le Puits des Ossements n'a pas d'autre fond que les profondeurs stygiennes. Cependant, lorsque Constancia regarde le fond, la brume noire lui révèle les secrets des morts. Les échos se répercutent et la course du temps se déchire pendant un court instant.

Elle voit les temps à venir et ils sont ténébreux.

L'Age des Ténèbres
VAMPIRE

Nom :

Joueur :

Chronique :

Nature :

Attitude :

Clan :

Génération :

Concept :

Refuge :

ATTRIBUTS

Physique

Force ●○○○○○○
Dextérité ●○○○○○○
Vigueur ●○○○○○○

Social

Charisme ●○○○○○○
Manipulation ●○○○○○○
Apparence ●○○○○○○

Mental

Perception ●○○○○○○
Intelligence ●○○○○○○
Astuce ●○○○○○○

CAPACITÉS

Talents

Vigilance ○○○○○○○
Athlétisme ○○○○○○○
Bagarre ○○○○○○○
Esquive ○○○○○○○
Empathie ○○○○○○○
Expression ○○○○○○○
Intimidation ○○○○○○○
Commandement ○○○○○○○
Passe-passe ○○○○○○○
Subterfuge ○○○○○○○

Compétences

Animaux ○○○○○○○
Tir à l'arc ○○○○○○○
Commerce ○○○○○○○
Artisanats ○○○○○○○
Étiquette ○○○○○○○
Mêlée ○○○○○○○
Représentation ○○○○○○○
Équitation ○○○○○○○
Furtivité ○○○○○○○
Survie ○○○○○○○

Connaissances

Érudition ○○○○○○○
Sagesse populaire ○○○○○○○
Investigation ○○○○○○○
Droit ○○○○○○○
Linguistique ○○○○○○○
Médecine ○○○○○○○
Occulte ○○○○○○○
Politique ○○○○○○○
Sénéchal ○○○○○○○
Théologie ○○○○○○○

AVANTAGES

Disciplines

_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○

Historiques

_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○

Vertus

Conscience / Conviction ○○○○○
Maîtrise de soi / Instinct ○○○○○
Courage ○○○○○

Autres traits

_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○

Voie

_____

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Aura : _____( )

Volonté

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Réserve de sang

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Niveaux de santé

Contusion		□
Blessure légère	-1	□
Blessure moyenne	-1	□
Blessure grave	-2	□
Handicap	-2	□
Infirmité	-5	□
Invalidité		□

Faiblesse

Expérience

INDEX

A

Actions 115, 121
  Types 118
    Actions en opposition 120, 121
    Actions étendues 119, 121
    Actions multiples 118
    Actions réflexes 115, 121
    Actions simples 121
Âge des Ténèbres 279
Amaranthe 60, 266
Ambiance 283
Anatole le prophète fou 1, 87
Ancien 38, 60
Anciennes Coutumes 60
Ancilla 38, 60
Animaux 318-320
Animaux (*voir clans : bas clans : Gangrel*)
Ankhesenaten 83, 308
Antédiluvien 29, 39, 51, 60
Archétype 132, 140-142
  Autocrate 140
  Barbare 141
  Bouffon 141
  Défenseur 141
  Juge 141
  Passionné 141
  Pédagogue 141
  Pénitent 141
  Protecteur 142
  Rebelle 142
  Séducteur 142
  Survivant 142
Armes 254
Armes de jet 253
Armure 246, 255
Art du Conteur 278-289
Artisanat du corps 227
Artisans (*voir clans : clans nobles : Toréador*)
Atouts 310-318
  Physiques 311-312
  Mentaux 313-314
  Sociaux 314-315
  Surnaturels 315-318
Attaques à distance 253 (*voir aussi Tableaux : Attaques à distance*)
Attitude 133
Attributs 121, 133, 143-144
  Physiques 143
    Force 143
    Dextérité 143
    Vigueur 143
  Sociaux 143-144
    Charisme 143
    Manipulation 144
    Apparence 144
  Mentaux 144
    Perception 144
    Intelligence 144
    Astuce 144
Autarkis 39, 60
Avantages 134

B

Banu Haqim (*voir clans : bas clans : Assamite*)
Baron 46
Baronnies d'Avalon 57
Bête 16, 27, 60
Bouclier 255

C

Caïn 28
Caïnite 24, 60
Cartiff 29, 39, 60
Capacités 121, 133-134, 145-155
  Compétences 148-151
    Animaux 148
    Artisanats 149
    Commerce 149
    Équitation 149
    Étiquette 150
    Furtivité 150
    Mêlée 151
    Représentation 151
    Survie 151
    Tir à l'arc 151
  Connaissances 152-155
    Droit 152
    Érudition 152
    Investigation 152
    Linguistique 153
    Médecine 153
    Occulte 153
    Politique 154
    Sagesse populaire 154
    Sénéchal 155
    Théologie 155
  Talents 145-148
    Athlétisme 146
    Bagarre 146
    Commandement 147
    Empathie 147
    Esquive 147
    Expression 147
    Intimidation 147
    Passe-passe 148
    Subterfuge 148
    Vigilance 148
Carthage 52
Chambellan 40
Chapitre 115
Charlatans (*voir clans : bas clans : Ravnos*)
Chasse 32
Chasse au sang 43
Chevalier 46
Chronique 115
Cités-états d'Italie 60
Clans 35, 60, 64-93, 132
  Bas clans 36, 46, 78, 281
    Assamite 37, 80
    Disciples de Seth 37, 82
    Gangrel 37, 84
    Malkavien 37, 86
    Nosferatu 38, 88
    Ravnos 38, 90
    Tremere 38, 92
  Clans nobles 35, 64, 281
    Brujah 35, 66
    Cappadocien 35, 68
    Lasombra 35, 70
    Toréador 36, 72
    Tzimisce 36, 74
    Ventrue 36, 76
Combat à mains nues 249
Combat monté 251
Concept 132, 137-139
Constancia, prêtresse d'Erciyas 69, 324
Conteur 18, 121
Coterie 33, 60
Cour de l'Amour courtois 58
Création de personnage 126, 285
  Procédé 126-139
  Résumé 130-131
  Exemple 139-140
Croisades 56
Croissant de minuit 60

D

Dé 115
Déchus 35
Dégâts 244
  Types 244, 259
    Contondant 244, 260
    Létal 246, 260
    Aggravé 246, 260
    Étourdissement 246
    Placage 246
Dégâts au bouclier 249
Démons 300-301
Démons (*voir clans : clans nobles : Tzimisce*)
Dérangements 269-271
Détérioration 262
Diablerie 60, 266
Difficulté 116, 121
Disciplines 134
  Aliénation 174-176
    Passion de l'incube 174
    Âme hantée 174
    Yeux du chaos 175
    Faire taire l'esprit sain 175
    Aliénation hurlante 176
    Baiser de la lune 176
  Animalisme 176-180
    Parole de fauve 177
    Appel de Noé 177
    Intimidation de la Bête 178
    Chevauchée de l'esprit sauvage 178
    Extraire la Bête 180
    Dompter le troupeau 180
  Auspex 180-184
    Intensification des sens 181
    Perception de l'âme 181
    Contact de l'esprit 182
    Vol de secrets 183
    Périple de l'anima 183
    Perception extrasensorielle 184
  Célérité 184-186
  Chimérie 186-188
    Ignis fatuus 186
    Fantasmagorie 187
    Apparition 187
    Permanence 187
    Réalité monstrueuse 187
    Horreur collective 188
  Domination 188-192
    Observation d'un ordre 189
    Murmure de la fausse volonté 189
    Mémoire du fêtard 190
    Attrait des subtils murmures 190
    Réceptacle 191
    Fidélité 192
  Endurance 192
  Métamorphose 192-195
    Témoin des ténèbres 193
    Serres de la Bête 193
    Fusion avec la terre 193
    Forme de la Bête 193
    Corps spirituel 194
    Sommeil bienheureux 195
  Mortis 195-203
    Délabrement de la tombe 195-196
    Détruire l'enveloppe 195
    Rigor mortis 195
    Atrophier 196
    Corrompre la chair non-vivante 196
    Dissoudre la chair 196
    Corps du monstre 197-198
    Masque de mort 197
    Froid de la tombe 197
    Malédiction de la vie 197
    Don du cadavre 198
    Don de la vie 198
    Animation cadavérique 199-201
    Trace de vie 199
    Appel du serviteur homoncule 199
    Invoquer un serviteur cadavérique 200
    Appeler l'Athanatos 200
    Lever une armée de cadavres 201
  Obténébration 203-205
    Jeu d'ombre 203
    Nocturne 203
    Bras d'Ahriman 204
    Ombres de la nuit 204
    Avatar ténébreux 204
    Traversée de l'Abysse 205
  Occultation 206-208
    Cape d'ombre 206
    Présence invisible 206
    Masque aux mille visages 206
    Disparition aux yeux de l'esprit 207
    Occultation de groupe 207
    Masque de l'âme 208
  Présence 208-210
    Révérence 208
    Regard terrifiant 209
    Transe 209
    Invocation 209
    Majesté 210
    Passion 210
  Puissance 211
  Quietus 211-214
    Silence du sang ardent 212
    Venin du scorpion 212
    Appel de Dagon 213
    Caresse de Baal 213
    Essence de sang 213
    Ondulations du cœur 214
  Serpentis 214-217
    Yeux du serpent 214
    Langue de vipère 214
    Peau de l'aspic 215
    Forme du cobra 215
    Tromper la balance d'Anubis 215
    Souffle de la tempête de sable 217
  Thaumaturgie 217-218
    Rego vitæ 217-218
      Goût du sang 217
      Rage sanguinaire 218
      Puissance du sang 218
      Vol de vitæ 218
      Chaudron de sang 218
      Creo ignem 218
    Rego tempestas 219
    Rego motus 220
    Rego elementum 220-221
      Force de la terre 220
      Langues de bois 220
      Animer l'immobile 220
      Force élémentaire 221
      Invoquer un élémentaire 221
    Transitus velociter 221
  Vicissitude 227-229
    Malléabilité 227
    Métamorphose de l'argile mortelle 228
    Déchirement de la structure osseuse 228
    Éveil du zulo 228
    Ascendance de l'humeur sanguine 229
    Maraudeur chiroptère 229
Domaine 33, 40, 60 (*voir aussi historiques : Domaine*)
Drogues/poisons 265

E

Échec critique 117, 121
Effets dramatiques 230-275
Église 279, 298
Ellipse 115, 121, 169
Encaisser 246
Enfants de Caïn 24
Enoch 50
Épreuve 44
Étreinte 16, 30, 60
Exil 44
Expérience 168-169
Expertise 145

F

Faim 27
Fantômes 305-306
Fatima al-Faqadi 81, 122
Fée 306-307
Feuille de personnage
  Exemple 125
Fiefs de la Croix noire 57
Fléau 40
Foi véritable 296-297
Fous (*voir clans : bas clans : Malkavien*)
Fragments d'Erciyas 60
Frénésie 28, 271 (*voir aussi Tableaux : frénésie*)

G

Gardien 40
Géhenne 61
Génération 28-29, 61 (*voir aussi Historiques : génération et Tableaux : génération*)
Golconde 34, 61, 274
Goule 61, 293-295
Groupe 121
Groupement de dés 121
Guérison (mortelle) 262
Guerre des Princes 17, 46, 54, 61, 282

H

Handicaps 310-318
  Physiques 311-312
  Mentaux 313-314
  Sociaux 314-315
  Surnaturels 315-318
Hérésie Caïnite 49, 56
Histoire 115
Histoire Caïnite 50-54
Historiques 121, 134, 155-160, 169
  Regroupement d'historiques 160
  Alliés 155
  Contacts 156
  Domaine 157
  Génération 157
  Influence 157
  Mentor 158
  Ressources 158
  Serviteurs 159
  Statut 159
  Troupeau 159

I

Immortalité 26
Inconnu 48
Infâmes 49
Infant 30, 38, 61
Initiative 243
Inquisition 56, 299
Instants de vérité 274
Intrigue 284
Intrigue de cour 281

J

Jervais bani Tremere 93, 112
Jeu où l'on Conte une histoire 17
Jürgen 14, 77

L

Lépreux (*voir clans : bas clans : Nosferatu*)
Lexique 60-61
  Termes de jeu 121
Lextalionis 43, 61
Lextalionis féodale 45-47
Lignées 79
  Baali 79
  Gargouille 79
  Laibon 79
  Lamie 79
  Lhiannan 79
Livre de Nod 25, 61
Longue Nuit 53, 61
Lucita d'Aragon 20, 71
Lupins 61, 301-303

M

Maître de guerre 40
Malachite 39, 276
Maladie 263-264
Malédiction de Caïn 16, 26
Malédiction du cœur mort 33
Manœuvres de mêlée 250
Manœuvres défensives 247
Marches orientales 56
Marquage 43
Mathusalem 39
Mer des Ombres 59
Monarque 45, 61
Monstres 320-323
Mort Ultime 26
Moyen Âge ténébreux 279

N

Nature 133
Niveaux de santé 258, 261
Nourrir (se) 27 (*voir aussi chasse et tableaux : chasse*)
Nouveau-né 32, 38, 61
Noyade/suffocation 264

O

Ordre des Cendres Amères 48

P

Père 30, 61
Personnage non joueur 284
Pieu 26, 261
Pilleurs de tombe (*voir clans : clans nobles : Cappadocien*)
Point d'ancrage (historique) 160
Points 121
Points de bonus 136
Points de maturation 169
(*voir aussi Tableaux : points de maturation*)
Précepteurs (*voir clans : clans nobles : Lasombra*)
Préfet 40
Prélude 136, 285
Première Cité 50
Premiers maudits 35
Prêtre livide 47, 61
Prince 39, 46, 61
Prométhéens 49

Q

Qarakh l'Indomptable 85, 170

R

Reconquista de l'ombre 57
Références 18
Refuge 61
Règle d'or 120
Règle du un 117
Règles 114-121
Reliques 298
Réserve de sang 135, 165
Rituels 173
  Mortis 201-203
    Revivifier la vitæ froide 202
    Ultime vision 202
    Yeux de la tombe 202
    Traverser le voile 202
  Thaumaturgie 222-226
    Communiquer avec son père 222
    Défense du refuge sacré 222
    Déviation de la malédiction du bois 223
    Marque du diable 223
    Réveil avec la fraîcheur du soir 223
    Masque des ombres 223
    Protection contre les goules 223
    Réceptacle du fluide infusé 224
    Révélation de la lignée du sang 224
    Chair ardente 224
    Passage incorporel 224
    Pieu à effet différé 224
    Cœur de pierre 225
    Protection contre les Caïnites 226
    Établir le contrat du sang 226
    Protection contre les esprits 226
    Refuge auprès d'un ami sûr 226
Rosamund d'Islington 73, 290
Rötschreck 28, 273

S

Salubrien 92
Sang 27
Santé 121, 167, 255
Scène 115, 121
Score 121
Seconde Cité 51
Secrets de clan 173
Sectes 48-50
Seigneur 39, 45, 61
Seigneurs de guerre (*voir clans : clans nobles : Ventrue*)
Sénéchal 40
Serment du sang 61, 268
Séthites (*voir clans : bas clans : Disciples de Seth*)
Société Caïnite 280
Soleil, rayons 27, 265 (*voir aussi Tableaux : Rayons du soleil*)
Sorcellerie du sang 173
Sorciers 303-305
Spécialité 145
Succès automatiques 117
Succès nets 121
Système 121
Système de combat 243

T

Tableaux
  Armes 256
  Armure 257
  Attaques à distance 254
  Attaques ciblées 247
  Chasse 242
  Couleurs de halo 181
  Coût en points d'expérience 169
  Coût en points de bonus 131
  Exorcisme 297
  Exploits de force 234
  Feu 265
  Frénésie 273
  Génération 166
  Niveaux de santé 167
  Noyade/suffocation 264
  Points de maturation 169
  Rayons du soleil 266
  Reliques 298
  Torpeur 261
  Tours de combat 245
Temps 115
Terres sanctifiées 297
Territoires obertus 59
Thème 283
Torpeur 26, 261 (*voir aussi Tableaux : Torpeur*)
Tour 115
Tours de combat 243
Traditions 41-43, 61
Traits 121
Travail en équipe 120
Trinité de Caïn 24

U

Usurpateurs (*voir clans : bas clans : Tremere*)

V

Vampires 16
Véronique d'Orléans 67, 230
Vertus 121, 134, 161-162
  Conscience 161
  Conviction 161
  Instinct 162
  Maîtrise de soi 162
  Courage 162
Vitæ 61
Voies 16, 34, 47, 61, 94-111, 132, 163, 274
  Changer de Voie 275
  Niveau de Voie 135
  Rangs 97-98
  Rites 99-100
  Voie de la Bête 34, 102
  Voie des Cieux 34, 104
  Voie de l'Humanité 34, 106
  Voie du Péché 34,108
  Voie des Rois 34, 110
  Autres Voies
    Voie de la Métamorphose 101
    Voie de la Nuit 101
    Voie des Ossements 101
    Voie du Paradoxe 101
    Voie du Sang 101
    Voie du Serpent 101
Voïvodat 59
Volonté 121, 135, 163
Vykos, Myka 62, 75

Z

Zélotes (*voir clans : clans nobles : Brujah*)
Zoé 91, 94, 139

EDINBURGH
DUBLIN
Baronies of Avalon
NORWICH
LONDON
MAGDEBURG
COLOGNE
PARIS
Courts of Love
Fiefs of the Black Cross
NUREMBURG
SALZBURG
VIEN
Sea of Shadows
TOULOUSE
Languedoc
Italian City States
VENICE
GENOA
MARSEILLES
PISA
ZARA
FLORENCE
LISBON
TOLEDO
VALENCIA
CORDOBA
Al Andalus
GRANADA
ROME
BU

Major Conflict Zones

Obertus
Monasteries

KRAKOW

ENNA Tzimisce
Voivodate

BUDA-PEST

CONSTANTINOPLE

THESSALONICA

ANTIOCH

Outremer

TYRE

ACRE

JERUSALEM

ALEXANDRIA

CAIRO

HOTZ

La destruction de Constantinople marque la fin de la Longue Nuit. Les appétits se réveillent, chacun observe ses voisins, cherchant ou provoquant une occasion de frapper. De la Terre Sainte à l'Espagne, des terres païennes de l'Est aux propres cours des princes de toute l'Europe, les enfants de Caïn intriguent et luttent pour le pouvoir.

En l'an de grâce 1230, la Guerre des Princes vous attend.

ISBN 2-84188-146-6 – Prix : 42 €